# XBOX 360

X360玩家专门志

金秋丰收号

轻松游戏 快乐生活

Vol.8

## 典藏级精华攻略集合

来势汹汹 光环3 天降神兵/蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 真名法典 II/梦幻俱乐部/鹰击长空/生化尖兵

特企特稿 双管齐下













电子音像出版社



极限摩托HD

全球高手汇聚一堂精彩演示

街头霸王IV

斗剧2009决赛阶段精选对局

暗影恐惧

完整可通关试玩版独家赠送




◆超值附赠：光环3 天降神兵 OST 双CD ◆TGS2009最新游戏预告片：最终幻想XIII、现代战争2、生化危机5 导演剪辑版……

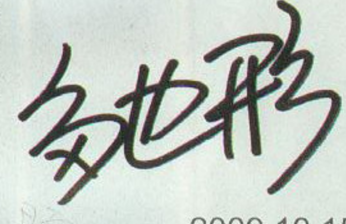
XBOX360 Vol.8

X360玩家专门志

# 拨云见日

上一辑出版在E3开始之前，当时在卷首对“未来”做了一些揣测，如今E3和TGS都已相继落幕，当时的妄言都已经一一得到了印证，不禁有些唏嘘。

微软在日本市场苦心经营的RPG战略目前看来已是覆水难收，大笔大笔的“赞助金”却变相地给索尼做了嫁衣，想必微软自是有苦难言。虽然在全球市场X360继续保持着对PS3的优势，但微软早已为下一步战略做好了充分准备，“初生计划”与索尼的体感操作器将在一个全新的战场继续展开厮杀，由此看来次世代大战可能要比我们想像的还要持续更久的时间。而所谓兵马未动粮草先行，两家都不约而同地传出了“将在2012年公布下一代机种”的风声，亦真亦假，到时自有分辨，但今后的日子如何拨云见日，还得拭目以待。



2009.10.15

## Xbox360专辑 DVD Vol.8

**满载2小时最新影像！附赠超值豪华大礼！**

### 极限摩托HD

**全球高手汇聚一堂精彩演示**





### 街头霸王IV

**斗剧2009决赛阶段精选对局**

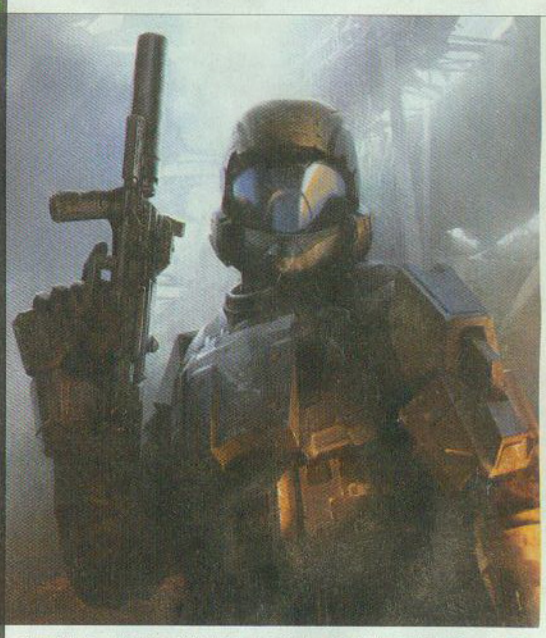
### TGS 2009

**最新最炫的精选游戏预告片**


主　　编：多边形
责任编辑：杨雪飞
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：0931-8674805
开　　本：16开　212毫米×278毫米
版　　次：2009年10月第一版
印　　次：2009年10月第一次印刷
印　　张：14
印　　数：0001-8000册
字　　数：300千字
出版日期：2009年10月
定　　价：28元（1DVD+1手册）
ISBN 978-7-88913-058-5


特别附赠 | 光环3 天降神兵 OST 高音质2CD | 暗影恐惧 完整可通关试玩版





封面用图：光环3 天降神兵 封面设计：葛华栋 责任编辑：杨雪飞

## CONTENTS


**卷首语** 001

**卷首特稿**
救赎与新生
——微软游戏工作室三朝本纪 002
X360揭秘（连载八） 008
一沙一世界
——沙盘游戏的理论与历史 018
X360的2.0式进化！
——初生计划全景展望 027

**特别企划**
X360弹幕游戏巡礼 040
成就集中赢 051

**典藏攻略**
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 087
生化尖兵 115
真名法典 II 129
梦幻俱乐部 151
光环3 天降神兵 165

**极限研究**
光环3 多人对战全地图 182
鹰击长空 210

**软组织** 222

**发售表** 224

**广告鉴赏**
光环3 天降神兵 封二
FIFA 10 086
极限竞速3 封三



如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

2007年9～10月，被美国业内戏称为“3B叛逃事件”的风波把微软游戏工作室(MGS)搞得灰头土脸。3家与微软关系密切的B字头开发商相继被其他厂商收购或独立，外界对微软游戏工作室的内部运作产生了质疑。首先是EA收购了BioWare Pandemic，微软投入巨资宣传的《质量效应》今后面临跨平台的可能；不久Activision收购Bizarre Creations，Xbox系标志性的赛车系列《世界街头赛车》前景不明；《光环3》发售后，微软游戏工作室旗下王牌Bungie也宣布独立。短短一个月内，微软失去了三名大将。

自从1999年Xbox计划启动，微软游戏工作室走上高速扩张之路，大批工作室被微软吸收，但大多以悲剧收场。FASA、Ensemble等破产，Bungie独立，Rare失去了往日风华，Bizarre、Mistwalker等由微软一手提拔的合作伙伴也都纷纷离去。2008年末，微软关闭了Ensemble，这家工作室曾经见证了微软游戏工作室的崛起，他的倒下标志着MGS旧时代的结束。

2009年后，MGS迎来了新的朝代。菲尔·斯宾塞(Phil Spencer)取代谢恩·金(Shane Kim)，成为MGS第三任掌门人。鉴于之前的失败经历，MGS扭转了过去通过并购进行扩张的方向，它仿效任天堂与索尼的经验，从内部建立自己的游戏开发团队，《光环》、《极限竞速》、《世界街头赛车》等主力游戏系列转由MGS亲自掌管，自立自强是MGS的未来新方向。

文 Lancer　美编 一刀




# 救赎与新生
## 微软游戏工作室三朝本纪

### 帝国时代

**微软告诉世人，如果他无法用实力将你征服，他将用金钱将你收服。**

TOPIC

1995年，PS登陆美国时，微软的游戏战略正式启动。

在野心勃勃的Windows95战略规划中，游戏是一个重要功能。微软希望PC能够成为可与家用机抗衡的游戏平台，为了提供更便利、更高质量的PC游戏，微软开发了DirectX。从1983年推出《微软飞行模拟器》开始，微软屡次窥探与之毗邻的游戏王国，不过始终未有全面的战略部署。直到1995年，在DirectX的引导下，微软内部散兵游勇般的游戏团队集聚成为微软游戏部门，担任总经理的是艾德·弗莱斯(Ed Fries)。

弗莱斯来自微软的Office部门，身材“瘦得吓人”，留一头蜷曲的金发，他把自己的工作与生活都扎根于微软。弗莱斯成长为华盛顿州贝尔维尤市，曾是当地少年飞车党成员，驾驶着摩托车在街头飚车，他经常比赛的一块地方后来变成了微软总部园区。1970年代最早的个人电脑出现时，弗莱斯正在上中学。他模仿经典游戏《青蛙过河》制作了一款自己的游戏，他把自己的名字“Eddy Fries”写入游戏代码，然后发布于某网络留言板。一家名叫Romox的公司发现了弗莱斯发布的游戏，几经打探之后，他们终于找到作者本人。Romox出钱让弗莱斯对游戏进行改良，花了数千美元买走了该作的发行权，游戏被更名为《王子与青蛙》。此后弗莱斯为Romox又开发了几款游戏。与此同时，他在新墨西哥矿业技术学院获得了计算机科学学士学位。

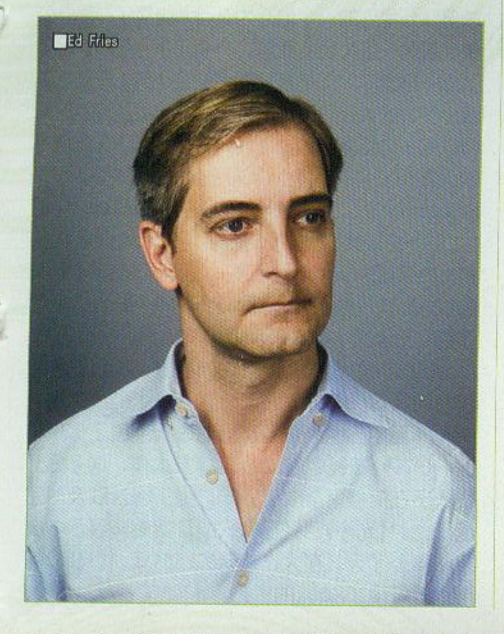
1985年夏季，弗莱斯以实习生的身分加入微软，负责升级制作与显示网络教程的软件。弗莱斯娴熟的编程技术受到赞赏，第二年他成为微软的正式雇员，并且被指派为Windows2.0开发Excel电子制表软件。该项目持续了一年半。在微软Excel事业部门里，他的职位逐步攀升。1990年，弗莱斯已经掌管了微软Excel技术团队，同时也负责牵头开发Microsoft Word。他在Word团队一待又是5年，中间推出了三个版本的Word。弗莱斯在微软的10年身经百战，他的Excel成为最常用的电子制表软件，而由于Office的软件捆绑战略，Word也战胜了IBM的同类文字处理软件。

1986年3月，弗莱斯转正时正赶上微软的股票上市，他分到的股份在之后十几年价值飙升了数百倍，弗莱斯以及更早加入微软的老臣子们都成了百万富翁。他用一部分钱在华盛顿湖畔一块4000多平米的地皮上买了一套豪宅，过上了田园牧歌般的生活，他的妻子养起了各种家禽牲畜。

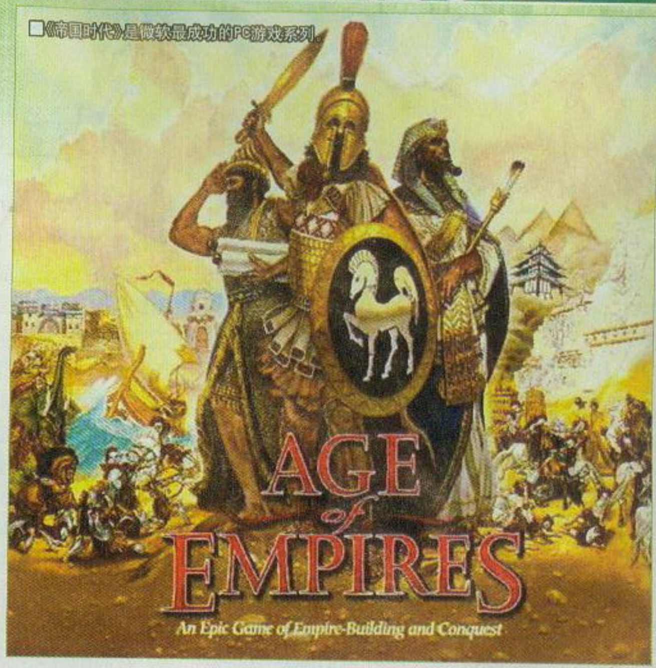
1995年，已经为微软取得两场大胜利的弗莱斯开始了又一场新征途，他被任命为微软游戏部总经理。当时微软有4个游戏开发团队，总人数仅150人，其中还包括部分临时工。弗莱斯的目标是将这支小团队发展成大军团，开发更多优质游

戏，同时为其他第三方工作室代理发行游戏。弗莱斯亲自游说了达拉斯的一家小公司——Ensemble工作室，其创始人布鲁斯·萨里和里克·古德曼是老牌制作人，那时他们正在开发一款跨越人类文明史的即时战略游戏。萨里说："艾德·弗莱斯突出的地方在于他玩游戏，因此他比其他那些西装革履的家伙更懂游戏。"

在好友托尼·古德曼的资助下，萨里和他的团队从1995年初开始开发他们的即时战略游戏，1995年12月他们向几家发行商展示了作品的初步成果，微软也在这些发行商之列。1996年春，Ensemble与弗莱斯签署了发行协议。但游戏项目正在不断扩大。布鲁斯·萨里不得不向弗莱斯索取更多的资金与时间，弗莱斯对开发中的版本进行评估后果断批准提高预算。


■Ed Fries

在微软内部，对Ensemble新作的争吵主要围绕游戏中的出血场面，多数人认为士兵被杀时应该留下一滩鲜血，那样才有真实感。DirectX格式主推者亚历克斯·圣约翰认为"这表明微软开始了解游戏"，圣约翰长着一张娃娃脸，却是一个体重超过300磅的"重量级人物"，他曾提议微软制作一款挥舞电锯杀人的恐怖游戏。弗莱斯知道微软可以做出更讨铁杆玩家喜欢的暴力游戏，但M级游戏很容易让发行商惹上一堆麻烦，各种家长协会与政客会咬住他们不放。弗莱斯喜欢折中的方案——既不渲染暴力，又不丧失真实感，这让他可以向上头交差，又可以满足开发者的心愿。1997年10月上市的《帝国时代》成为微软继《微软飞行模拟器》之后最成功的游戏，到1998年中，该作销量已突破百万。它也成为弗莱斯继续扩张微软游戏业务的跳板。



■《帝国时代》是微软最成功的PC游戏系列。

"《帝国时代》之后，我们终于可以用自己赚来的钱进行扩张。"弗莱斯说。

整个微软的扩张史就是一个不断收购的吞并史，从网络技术到广告服务再到媒体播放器，微软用成袋的美钞买来他所需要的公司与技术，用美钞铺起一条通往成功的捷径。微软告诉世人，如果他无法用实力将你征服，他将用金钱将你收服。上世纪90年代初，微软在IT圈内获得了"The Borg"的绰号，这个名称来自《星际迷航》中的反派，他们通过"吸收"所有对手征服银河。

## 光环朝代

**我们在小隔间里工作了几个星期后，所有的协作流程都开始破碎……**

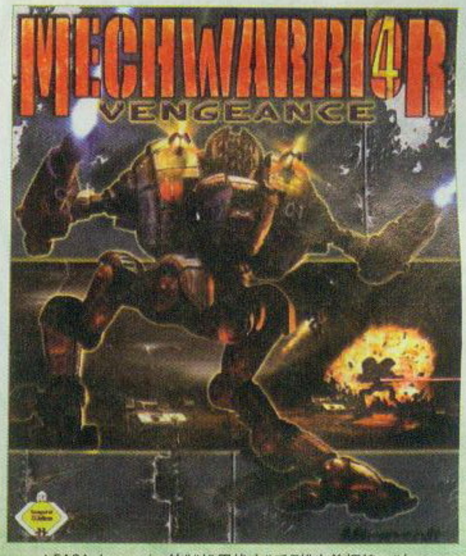
TOPIC

1998年11月，弗莱斯与德州奥斯汀的Digital Anvil工作室签署了发行协议，该公司创始人罗伯特兄弟(克里斯与艾林)曾在1990年创作了经典名作《银河飞将》(Wing Commander)。1999年1月，微软收购了芝加哥的机器人游戏开发商FASA Interactive工作室。1999年4月，微软收购了高尔夫球游戏开发商Access Software。在弗莱斯的率领下，微软游戏部门跻身为全球最大的游戏发行商之一，每年可发行30款游戏，创造逾2亿美元的销售额。不过与EA等真正的行业巨头相比，微软游戏部门仍然被认为只是比尔·盖茨小打小闹的一次小规模投资。EA总裁总是说微软构不成威胁。

在1999年之前，微软游戏部门确实只是盖茨的"小打小闹"，直到索尼用PS2侵犯了微软的领土，试图用游戏机引领网络革命，对盖茨来说，这已经不是一场游戏，而是一场关乎未来的战争。1999年，微软的中途岛计划启动，数十亿美元的预算投入到Xbox，比尔·盖茨亲自做出指示，要求弗莱斯在两年内筹备"漂亮的游戏阵容"。游戏部门在微软的地位大大提高，短短两年内，微软游戏工作室的员工数量从300人增加到1500人。对于第三方开发商来说，微软是托付心血之作的不错选择。微软有丰富的资源，开发商不用担心其破产；微软还能让零售商为其游戏腾出醒目的货架空间，为开发商的游戏销路增添一重保障。微软拥有强大的发行力量，但游戏开发实力不足。FASA创始人乔丹·魏斯曼说："当时微软内部开发的游戏都拿不上台面，多数开发工作都是外包。我们加盟时，他们惟一的内部团队只有《飞行模拟器》小组，而这款游戏其实只能称为业余爱好者的模拟软件。因此我们其实可以说是微软的第一个内部游戏团队。"为了接近微软，FASA将公司从芝加哥搬到了华盛顿。

在乔丹·魏斯曼看来，微软是一家由软件工程师组成的公司，与娱乐公司有本质性的区别。"他们将Office和操作系统的开发与经营标准用于娱乐，这当然行不通。"魏斯曼说。FASA刚加入微软时，磨合过程并不顺利。微软收购FASA的原因是其拥有《机甲战士》(MechWarrior)等值钱的游戏品牌以及优秀的开发人才，微软希望将其融合吸收。许多年后，魏斯曼回忆说："从我们搬进雷蒙德的那一天起，我们的开发文化已经被毁。"

与FASA相比，Ensemble与微软的融合要顺利许多。艾德·弗莱斯本人对《帝国时代》充满期待，随着预算的提高，该作至少要销售40万套以上才能开始盈利，但弗莱斯从未失去信心。为确保游戏质量，他给了Ensemble足够的开发自由。《帝国时代》发售后好评如潮，成为微软首款登上《电脑游戏世界》杂志封面的游戏。Ensemble工作室成为微软游戏部最重要的合作伙伴，双方的亲密合作关系保持了4年后，微软正式将Ensemble收购为子公司。很多员工为之雀跃，因为他们手中鸡肋般的Ensemble股份变成了微软的股票。Ensemble被收购后不可避免地进行了一些结构调整，引进了微软的绩效评估与员工排名机制。由于Ensemble的游戏销量从未低于200万，微软的奖



▲FASA Interactive的"《机甲战士》系列"也曾辉煌一时。

■Bungie办公楼门口总是有制得的门卫把守。

励机制让员工获得了实实在在的好处。

《帝国时代》为微软在核心玩家中赚到了一些尊敬，过去他们提起微软这个名字总是心底里带着一丝轻蔑。手中掌握了几个响当当的品牌后，弗莱斯开始寻求系列化发展，同时将微软的网络战略扩张到游戏领域，推出了MSN Gaming Zone。凭借MSN的力量，该服务一经推出即吸引了每月数百万的访客。

微软游戏部门的高速发展恰逢其时，由于连续多宗的大胆并购，该部门并未给微软创造利润，但《帝国时代》等优质游戏的出现促进了DirectX的腾飞。为了说服更多软件开发商采用DirectX，圣约翰出了些奇招，例如举办了主题为"罗马帝国衰亡史"的大型派对，宴请八方宾朋。派对现场充满古罗马帝国的淫靡气息。圣约翰找来《花花公子》杂志的封面女郎扮演奴隶，由肌肉壮汉扛到舞台上，两边还有一对装在笼子里的活狮。现场进行奴隶拍卖游戏，偶尔会有失败者被扔到仿造的斗技场中。如此种种的主题派对让圣约翰成为一个充满争议的人物，他筹划的开发商派对一年比一年奢华，不过微软在这上面花的钱物有所值，上千家开发商慕名而来，微软游戏部与全球第三方之间逐渐有了业务往来。

为苹果麦金塔电脑开发游戏的一些小团队也找上门来。1999年春，弗莱斯接到了Bungie的电话。这家名不见经传的小公司过去一直在为麦金塔制作游戏，代表作是《神话》，由于麦金塔用户太少，这款代表作的销量也不过35万套。Bungie听说微软正在开发一部游戏机，于是希望借机扩大自己的业务范围。Bungie向微软展示的是他们的科幻新作《光环》，那时它还是一款即时战略游戏。

1999年5月，Bungie在E3展中公布了已经改为主视角射击游戏的《光环》，弗莱斯对DEMO进行体验之后产生了浓厚兴趣。那时他刚刚完成了对FASA Interactive与Access Software的收购，看到Bungie的实力后，他认为微软不仅要取得《光环》发行权，还要把Bungie买到手。由于业界对《光环》的反响强烈，Bungie的发行伙伴Take-Two已经先行一步，于1999年8月收购了Bungie 19.99%的股份，并取得《光环》等4款游戏的发行权。为了收购Bungie，弗莱斯支付了3000多万美元，与此前MGS的几次收购相比，这已经是一笔不菲的数字，Take-Two认为占了便宜，将股份全部转让给微软。2000年6月19日，微软正式宣布收购Bungie。

2000年秋季，Bungie从芝加哥搬到了雷蒙德。微软将其安置在总部园区一角的"Building 100"办公楼，与他们共用一座楼的还有Encarta电子百科全书团队。Bungie首席工程师Chris Butcher回忆说："我们在小隔间里工作了几个星期后，所有的协作流程都开始破碎——我们坐在自己的办公桌旁就完全看不到其他人，我们产生了一种被隔离的感觉，只能自己做决定，而不是时常与同事探讨。"由于担忧Bungie的文化被微软的大集团文化吞噬，并因此影响到《光环》的开发，Bungie的几位关键人物要求微软提供一座独立的办公楼，远离微软总部。"这不仅仅是因为我们这里有一些高中辍学生，不仅仅是因为他们要喝啤酒、叠披萨饼盒子取乐。"Butcher说。

弗莱斯同意了Bungie的要求，他说服微软在总部16公里外的一个地方为Bungie张罗了一座办公楼。那是一座灰色的建筑，外表平平无奇，看起来就像一座仓库。但是在那里，让全世界上千万玩家魂牵梦萦的大作正在诞生。这座不起眼的建筑就像微软的一个秘密基地，即使是微软总部过来的同事也会被保安拦在门外。微软的一位设计师Jaime Griesemer说，他的密码卡能够打开微软园区中的"比尔·盖茨楼"，但是却进不了Bungie的灰色小楼。弗莱斯为Bungie创造了一个几乎不受微软影响的独立环境，也许就是因为这样才使得Bungie避免了在文化冲突中被抹杀创造力的命运。

Bungie总部是一个自由的世界，不过在平常任意喝啤酒、吃披萨之余，到了紧张的赶工期，Bungie员工们也会毫无怨言地每天连续工作14小时。《光环》被确定为Xbox的首发大作，50多名开发人员在灰楼里奋战了一年，终于将游戏及时完成。此时《光环》已经在微软的几次高调展示中被媒体捧上了天，在大作如云的2001年，《光环》向全世界展现了Xbox的威力。

## Rare的陨落

**数十名员工因为无法融入微软的文化以及巨大的压力而辞职……**

TOPIC

弗莱斯喜欢通过并购的方式扩张，但他的兴趣仅限于中小型游戏工作室，对第三方大型发行商不感兴趣。2000年，微软将任天堂、世嘉、Square、EA、Capcom等都列入收购目标，可以说除了索尼之外，微软对其他所有游戏公司都有兴趣。但弗莱斯极力反对，他相信微软可以自己创造出超级大作。2000年初，微软与世嘉历时半年的收购谈判破裂，比尔·盖茨在一次会议中意兴阑珊地望着弗莱斯说："看来我们还是先别急着进行大型并购。"这话就像圣旨，足以支持弗莱斯继续他的内部扩张计划，罗比·巴赫也支持弗莱斯收购小型工作室扩充自身实力。

"进入一个新业务领域最有保障、最简单的办法是收购，但我一直在说我的团队也能做到。"弗莱斯说。

微软财务部门对未来Xbox业务的盈亏进行了预估，得出的结果是在未来8年内至少亏损8亿美元，在最糟糕的情况下可能会亏损33亿美元。减少亏损的惟一方法是学习任天堂的模式，即自身平台上50%～70%的游戏由自己开发——这是对弗莱斯内部扩张策略最有力的支持。

2002年秋，微软游戏工作室在一个最大手笔的并购案中暂时结束了急速扩张之路。当微软以3.75亿美元收购Rare的消息传到Bungie时，劳苦功高的Bungie员工们都愤愤不平，他们为微软创造了数亿美元的收入，卖出的价钱却不到Rare的十分之一！

收购Rare是弗莱斯力排众议做出的大胆决定，3.75亿美元的价码几乎相当于MGS之前收购的所有游戏工作室的总合。弗莱斯说服罗比·巴赫的理由是Rare为任天堂开发的游戏总销量超过9000万套，以每套10美元净利润的保守估计，Rare为任天堂创造了至少9亿美元的利润。收购Bungie后取得的成绩是弗莱斯的信心之源，他相信有数百名精英的Rare会为微软创造更高的价值。弗莱斯没有想过，精明的任天堂不会将摇钱树拱手让给对手，既然任天堂慷慨放手，必然是料定Rare已经失去往日的价值。

《新闻周刊》记者N'Gai认为，Rare不仅是微软历史上最失败的并购之一，而且"很有可能是游戏历史上最失败的并购"。在Rare身上花费的巨资致使MGS的其他项目无米下锅。巴赫说："我们已经在Rare身上花了那么多钱，我不希望再在其他地方乱花钱。"

Rare感觉到了MGS对他们沉甸甸的希望，弗莱斯与巴赫都希望巨额投资尽快产生回报，巴赫要求Rare在两年内至少要开发5款游戏，但Rare完全无法适应从NGC到Xbox的环境转变。雷蒙德方面在日以继夜地催促，Rare在他们的英格兰庄园式总部里承受着巨大的压力。Rare创始人斯坦布兄弟在并购案完成后不久就拂袖而去，带着他们转让股份获得的2.75亿美元从此归隐，留下员工们在水深火热中煎熬。2003年10月Rare的第一


■庄园般的Rare工作室总部。

款Xbox游戏《鬼屋大冒险》发售，令人失望的游戏质量与销量让Rare脸上无光。数十名员工因为无法融入微软的文化以及巨大的压力而辞职。2004年初，又有一批Rare员工辞职，理由是对微软的管理以及新作的方向不满。同样对微软感到不满的还有艾德·弗莱斯本人。

自从Xbox项目成立，弗莱斯发现自己不再是微软游戏事业的一把手。微软游戏工作室是建立于PC游戏之上，而Xbox是在家用机上开拓新战场，微软任命了多位高层分走了弗莱斯的权力。微软的游戏事务不再由弗莱斯说了算，除了头顶上的罗比·巴赫、詹姆斯·艾拉德等上级外，同级的谢恩·金、彼得·摩尔等也分走了弗莱斯的权力。弗莱斯要考虑的不仅仅是MGS的盈利，还要配合Xbox的整体战略。MGS同时开发的游戏多达50款，还有数十款第三方的游戏需要弗莱斯监督，最让他苦恼的是他对其中的重点大作并没有完全的决定权，上级会因为整个部门和Xbox事业利益的考虑要求弗莱斯妥协。2003年7月，弗莱斯眼见《光环2》开发进度不足，提议将该作延期一年发售，却被巴赫当面否决，艾拉德、摩尔等也指责弗莱斯不应过于纵容Bungie，开发团队应该为大局着想，克服困难。这次会议后，弗莱斯产生了辞职的念头。

弗莱斯与艾拉德之间的恶劣关系在微软游戏部门众所皆知，艾拉德崇尚EA模式，认为只要给开发团队调拨更多资源，就可以使其尽早完成游戏开发，在限定时间内做完游戏应该是开发者最重要的职责；而弗莱斯认为制作游戏就像创作艺术品，需要的是灵感与创意，因为某些突然涌出的创意而增添新元素、耽误开发时间是常有的事，只有这样才能创作出优秀的游戏，游戏开发者应该专注于制作优秀的作品，不应受到商业战略的制约。但在大多数时候，拥有决定权的董事们更青睐于艾拉德的意见。因此被称呼为"小盖茨"的艾拉德成为X360计划总指挥，这更进一步坚定了弗莱斯离去的决心。



■惨败的《鬼屋大冒险》让微软大失所望。

2003年末，由于《鬼屋大冒险》销售惨败，当初一意孤行买下Rare的弗莱斯被当初反对收购的其他高层经理暗地里指指点点。由于这笔交易损失惨重，罗比·巴赫要求裁员和缩减开支，这是致力于扩张政策的弗莱斯最不愿看到的结果。弗莱斯先是砍掉了一些无关痛痒的职位，但与巴赫提出的数百人裁员目标相比可谓杯水车薪。当弗莱斯忍痛进行了大裁员之后，对《光环2》发售时间的争吵最终令他忍无可忍。为确保《光环2》的开发质量，弗莱斯不顾上层的决议，私自将《光环2》发售时间制定为2004年秋季，为此付出的代价是失去了在最高决策"委员会"中的发言权，一些对游戏毫无认识的管理者取代了他的位置。弗莱斯对走向官僚化的MGS心灰意冷，2003年末他向上级提交了辞呈。

"太多太多的事让我不得不离开。"弗莱斯说，在微软游戏工作室的工作异常忙碌，留给家人的时间实在太少，弗莱斯希望多一点时间陪伴孩子。当然，这只是弗莱斯和平离去的一个借口。弗莱斯辞职的官方新闻稿由罗比·巴赫审阅后亲自向媒体发布，可见这起事件对微软的敏感性。

弗莱斯走后，美籍韩国人谢恩·金取代了他的位置。2004年1月，微软游戏工作室从吞并式急速扩张转为向第三方"借兵"。此时正是X360游戏开发全面展开之时，"微软出钱，第三方出力"是谢恩·金筹备X360游戏阵容的主要策略。

# 收买之道

**收购开发商从来就不是万能药，它制造的问题比解决的问题更多……**

TOPIC

"家用机是微软、索尼、任天堂之间的三国之战，如果我们还没胜利，说明战争还没结束。"2008年，谢恩·金在旧金山的一个游戏展示会中如此说道。

谢恩·金接手MGS后，开始大刀阔斧的进行裁员，将弗莱斯多年来扩张的战线全面收缩。名制作人Tim Schafer的《脑航员》拱手让给了Majesco，Lorne Lanning的《阿比逃亡记 陌生人之怒》转给了EA，MGS旗下体育游戏系列被全部取消，一些碌碌无为的工作室被扫地出门。谢恩·金的原则是：既然各工作室被微软吸收后总是水土不服，不如花钱与名家名门合力打造独占大作。于是谢恩·金在收缩战线的同时，将资本投向Epic、BioWare、硅骑士、Real Time Worlds、Q Entertainment等第三方开发商。Xbox时代MGS的战略主旋律是"收购"，而X360时代的主旋律是"收买"。

哈佛MBA毕业的谢恩·金深谙经商之道，1989年他以实习生的身分加入微软，被安排的第一份工作就是在市场部做销售。一年后他转正时已经捞到了市场部的一个经理职务。3年后他被调到微软的消费电子产品部担任国际营销经理。1995年，他与弗莱斯一起被调到新成立的游戏部。谢恩·金是弗莱斯的下属，负责执行弗莱斯制定的收购计划。与彼得·摩尔一样，营销与公关是谢恩·金的强项，擅长与第三方打交道。摩尔与谢恩一起掌管微软第一方与第三方的游戏发行，借第三方之手打造独占大作是他们的共识。

在谢恩·金的办公室里，总是堆满来自各个公司的游戏企划书。谢恩最关注的是企划书封面上游戏工作室的标志，他认为开发商的名气就是预测游戏潜力最直观的因素。谢恩通过精兵简政与取消游戏项目省下了大笔开支，这笔钱是为第三方开发商而留。

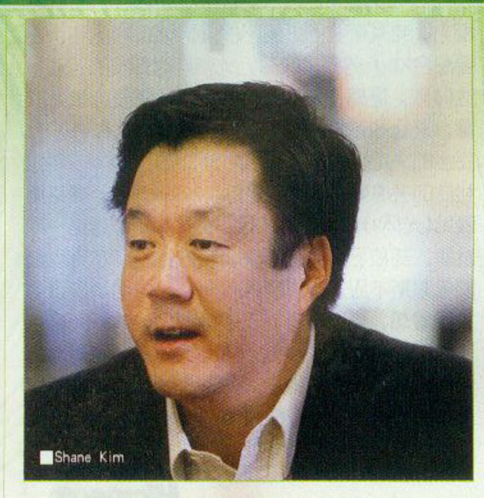
2002年微软游戏部正式更名为"微软游戏工作室"(Microsoft Game Studios)，与索尼的SCE全球工作室一样，MGS的主要职责是制作和"采购"独占游戏。每年微软都会向MGS划拨大笔预算，这些钱主要有三种用途，其一是MGS内部工作室的开发经费，其二是向第三方开发商提供的开发费补贴，其三是向第三方发行商提供的宣传费赞助。彼得·摩尔负责与第三方发行商打交道，而内部工作室与第三方开发商的管理是谢恩·金的职责。

FASA、Rare等公司被收购后，在企业文化与制度的冲突中丧失了昔日风采，由此引发的一系列管理与财务问题让谢恩·金心有余悸。2007年他曾在游戏开发者大会的一个座谈会中说："收购开发商从来就不是万能药，它制造的问题比解决的问题更多。我一直都不是很热衷于收购开发商。"

谢恩·金曾经有过一些收购尝试，但不愿出价太高。他曾试图收购BioWare，却被其主要持股者Elevation断然拒绝。谢恩退而求其次，仅买走了《质量效应》的独占权。购买BioWare需要花费数亿美元，得到的可能只是两三个游戏系列的

独占权，而用这笔钱向世界各大开发商广撒网，至少可以得到十几个独占大作。微软需要的是在最短时间内争取到最多的独占游戏，趁PS3危难之时以最快的速度扩大市场份额，抢走潜在用户。将"收购"的钱用于"收买"是最神速的独占之道。谢恩的合作提案对第三方很有吸引力。由于次世代游戏的开发成本与风险都很高，微软提供的资金与技术不仅可以将投资风险降到最低，而且可以通过与微软的合作促进次世代的技术积累。微软会以雄厚的资本将其独占游戏打造成一线品牌，第三方可从中长期获益。对于第三方来说，这似乎是一笔稳赚不赔的生意。全球各地的游戏开发商踊跃加盟微软的合作计划，在谢恩·金的办公室里堆满了第三方递交的游戏企划书，其中不乏Epic、Valve、BioWare等全球顶尖游戏工作室的野心之作。MGS每年有超过一亿美元的游戏开发资金可以向第三方提供，按照次世代3A级大作每年约1000万美元的开销，这足以包办10款独占大作的开发。

谢恩·金的策略确实获得了成效，当索尼在缺乏大作的困境中尴尬面对世人时，微软通过与第三方的合作为X360赢得了《战争机器》、《质量效应》、《除暴战警》、《蓝龙》等大作，迅速抢占了次世代市场。在日本，MGS的开发商赞助政策取得


Shane Kim

了前所未有的成功，坂口博信、水口哲也、板垣伴信、稻船敬二等名制作人与MGS建立了亲密的合作关系，通过他们牵线搭桥，微软资助日本多家游戏开发商为X360开发独占大作。

但这轻易得到的成功却是建立于流沙之上，与微软密切合作的第三方开发商毕竟是有独立经营权的企业实体，微软的资金帮助他们建造了品牌，在短期内实现了双赢。而当合同期结束，微软的独家发行权失效，曾经的X360标志性独占游戏很可能会变成令微软尴尬的跨平台游戏，即使是微软拥有永久所有权的品牌，也有可能因为开发商的变更而没落。Real Time Worlds由于与微软关系不佳而不再开发《除暴战警2》，Bizarre Creations被Activision收购后至今没有《世界街头赛车》新作消息，微软牢牢掌控着《光环》的知识产权，但没有Bungie的《光环》难免令玩家担忧。"《战争机器》系列"也有跨平台的危险，Epic Games与微软为了《战争机器》的网络下载内容而闹得关系紧张，Epic希望将这些内容免费提供给玩家，而微软要求采用收费下载。微软仅拥有《战争机器》一二两代的独占发行权，《战争机器3》能否继续保持X360独占仍是未知数。

随着第三方次世代游戏开发技术的成熟，以及PS3装机量的提高，当初令第三方怦然心动的条件已经很难再起到同样的效果。不仅发行商坚决实施跨平台战略，开发商也在全面跨平台。MGS的"收买"战略完成了历史使命，在PS3与X360实力日益接近的新时期，MGS需要起用新战略。过去阵营分明的开发商们纷纷摇身变成次世代战争的中立国，战争的结果将取决于第一方的自身实力。兜了一个大圈之后，MGS又回归到内部扩张之路，不过这次它的扩张不是通过吸收外部工作室，而是直接招兵买马建造自己的游戏工作室。

## 新的王朝

**皮克斯是我们的目标，不过我不知道能不能做到1300人的规模……**

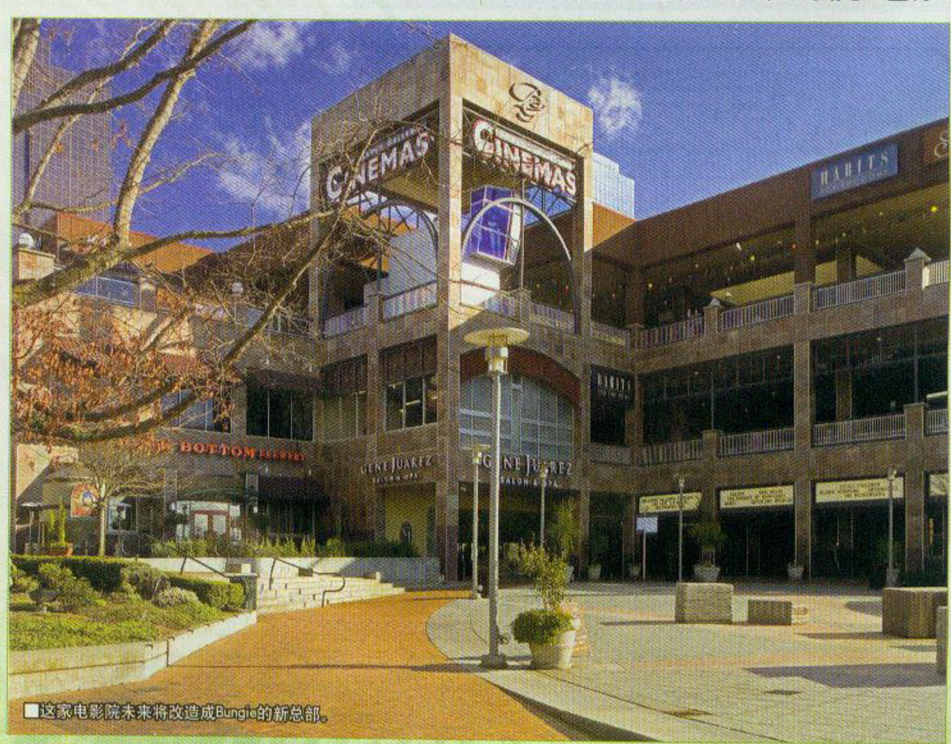
TOPIC

MGS对英国的游戏开发商情有独钟，Rare的悲剧性收购被人冷嘲热讽，但微软对其始终不离不弃，无论是弗莱斯还是谢恩·金，总是不断告诉人们："Rare对我们至关重要"。2002年后，MGS的又一宗大型并购同样是瞄上了英国开发商。

2006年4月MGS宣布收购Lionhead工作室，鉴于之前收购Rare的金额被人拿来说三道四，这次MGS没有公布收购Lionhead的价码。Lionhead长期扮演微软第二方开发商的角色，收购之举只是给了它一个正式的名分，同时化解其财务危机。由于《黑与白》、《神鬼寓言》等游戏大获成功，Lionhead在本世纪初迅速扩张，到2005年时已经有220名员工，这意味着每个月发的工资都要超过100万美元。2005年末，Lionhead报以厚望的《黑与白2》和《电影大亨》销量不佳，巨大的资金漏洞无法填补。2006年初，创始人彼得·莫利纽只能与发行商探讨收购事宜。当时对Lionhead感兴趣的发行商有3家，最后莫利纽选择了已经合作多年的微软。在谈判期间Lionhead主动裁掉了50人。谢恩相信收购Lionhead不会像Rare一样成为一桩亏本生意。Rare的一蹶不振是因为其作品风格成型于任天堂时代，与微软的成年玩家群不匹配。而Lionhead在成年核心玩家中享有盛名，为微软打造的《神鬼寓言》是Xbox时代最成功的原创RPG。为迎合微软的需要，莫利纽对Lionhead的人员组成进行了调整，PC游戏开发团队被裁或转为开发X360游戏。莫利纽没有透露交易详情，不过他说微软出的价格"相当理想"。

谢恩·金在收缩MGS内部战线的同时收购Lionhead，反映了他对欧洲战场不同的战略部署。索尼在欧洲拥有伦敦工作室、Guerrilla、Evolution等实力强大的第一方工作室，而微软根基薄弱，谢恩担心欧洲成为索尼大举反扑的战略要地。以Rare和Lionhead为基础，MGS于2007年5月在英国建立欧洲分部，谢恩·金委任MGS二当家菲尔·斯宾塞(Phil Spencer)掌管MGS欧洲分公司。顾家的斯宾塞不得不漂洋过海，来到英国指挥欧洲战略。

斯宾塞在微软的资历比谢恩还老，1988年他以软件开发实习工程师的身分加入微软，如果论资排辈他应该算谢恩的前辈。在微软的头5年，斯宾塞在CD-ROM部门开发了多个基于CD-ROM的软件，当时大容量的CD-ROM就是多媒体的代名词，斯宾塞开发的软件是利用容量优势将海量书籍资料保存于光盘中。1994年他比谢恩·金晚一



这家电影院未来将改造成Bungie的新总部。

年转到微软消费电子部门，负责的仍然是软件开发，他率领的团队开发了最早的多媒体作品通用认证体系以及网络银行交易安全系统。又过了5年，斯宾塞才从工程师转型为管理人员。2002年微软游戏工作室正式成立后，斯宾塞被转到该部门，当时的职位与谢恩相同，都是弗莱斯手下的四大金刚之一，谢恩管理的是商业策略，斯宾塞管理的是MGS总部之外第一方游戏的开发。

与彼得·摩尔、谢恩·金等时常露脸的微软游戏事业高层相比，菲尔·斯宾塞非常低调，但却是一个地地道道的狠角色。2008年6月12日，微软互动娱乐部发生大地震，全球营销副总裁杰夫·贝尔(Jeff Bell)下台。杰夫·贝尔曾是克莱斯勒产品战略部副总裁，2006年加入微软，由于经常在网络论坛上与玩家对骂而广为人知。他的黯然下台真实原因未明，2008上半年X360在欧洲被PS3击得溃不成军可能是主要原因。在杰夫·贝尔下台的同时，谢恩·金的职责转为"高层战略性外部合作关系管理"，微软游戏工作室的管理权交给了菲尔·斯宾塞，他从微软游戏工作室欧洲区总经理晋升为集团总经理。斯宾塞上台后，微软游戏工作室进入了血雨腥风的新时期。

菲尔·斯宾塞有"成本杀手"的美誉，为了控制成本，他可以毫不留情地裁员。2007年9月，在微软多年来碌碌无为的FASA工作室就是被斯宾塞勒令关闭，之后不到半年他又陆续关闭了Hired Gun(《光环2》Vista移植版开发商)和Carbonated Games(休闲游戏开发团队)。在FASA被关闭的同一个月，"3B叛逃事件"令业界震惊，BioWare、Bizarre Creations与Bungie的离去造成微软阵营一片哗然。祸不单行，当月售价下调200美元的40GB版PS3上市，PS3在全球范围销量大幅超越X360。投资者与合作伙伴弥漫着对微软游戏事业的恐慌情绪。

BioWare与Bizarre都是微软的第二方开发商，如今风华正茂时却拱手让给了第三方，栽培多年的心血付诸东流。更加令人不解的是Bungie的离去。菲尔·斯宾塞曾说："没有《光环》就没有Xbox。"按理即使微软放弃了整个MGS，也应当留住Bungie，Bungie的离去暗示其与MGS之间的矛盾已经到了不可调和的地步。斯宾塞推行的进度与成本严格管控制度可能是Bungie离去的原因。自从对Bungie呵护备至的弗莱斯走后，谢恩与斯宾塞给Bungie施加了很大的压力。比尔·盖茨曾在《时代》杂志中宣布将以《光环3》阻击PS3，2006年底之前完成《光环3》是MGS向Bungie下达的军令状，然而Bungie就像大多数明星工作室一样又一次漫不经心地跳了票。Bungie追求自由，不想受到任何约束。

■Phil Spencer

2007年夏季，Bungie完成了《光环3》的开发，游戏成品交给微软后，已经存够钱的Bungie决定为自己"赎身"。为微软效力7年后，Bungie恢复了自由身。此时Bungie的员工总数为163人，微软为它建造的灰色小楼已经不够用，他们花钱将一家Kirkland硬件商店改造成一座充满未来风格的新办公楼，这座楼叫做"碉堡"，外壳以金属覆盖，很符合Bungie的作品特色。这座楼由现任Bungie总裁哈罗德·莱恩(Harold Ryan)亲自设计，他从临聘测试人员做起，一直爬到如今的地位。他用微软的绘图程序Visio设计了"碉堡"的建筑构造。这也只是Bungie的一个临时办公所，明年1月，他们将搬进贝尔维尤市中心一个8000平方米的新办公楼，那是由一座多层电影院改造的宽阔大办公楼，今后Bungie的工作区将会开阔无比，层高达9米。至于原来2400平米的"碉堡"将会另做它用。莱恩说，新办公楼可以装下更多员工，便于Bungie今后的扩张。Bungie将会用更多的人才创造更出色的游戏。

Bungie要扩大到怎样的规模？

莱恩笑道："皮克斯是我们的目标，不过我不知道能不能做到1300人的规模……那样我们得建造整个办公园区。"

## 新生

**未来是跨平台的时代，第一方的实力将决定主机战争的胜负。**

TOPIC

2008年中斯宾塞掌管微软游戏工作室后，开始对一些更具影响力的工作室下手。2008年秋，全球金融危机爆发，微软集团20多年来利润只升不降的神话被打破，好不容易实现盈利的微软娱乐设备部重见赤字。同时X360全球降价50美元，斯宾塞需要从其他地方缩减开支，裁员是最直截了当的手段。

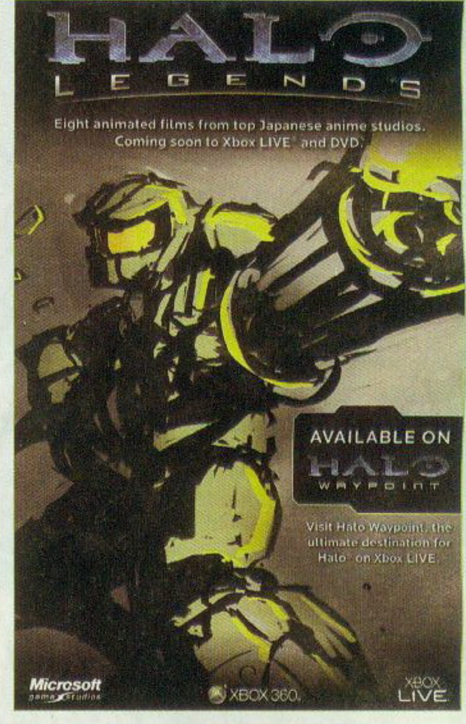
被斯宾塞痛下杀手的大多是PC游戏开发团队，曾为MGS的扩张立下汗马功劳的Ensemble工作室也在劫难逃。斯宾塞曾希望将Ensemble转型为家用机游戏开发商，《光环战争》就是斯宾塞给Ensemble的机会，他希望该作能够像改变家用机FPS命运的《光环》一样，实现即时战略游戏在X360上的完美转型。但事实证明即使是Ensemble也无法让家用机玩家真正接受RTS。《光环战争》的开发质量没有达到斯宾塞的预期，游戏开发临近尾声时，Ensemble的所有员工被召集到一间大会议室里，斯宾塞宣布了关闭Ensemble的决定。那时为《光环战争》拼命加班的Ensemble员工们感到了痛彻心扉的失望。

Ensemble工作室的关闭在PC玩家中激起强烈反响。《电脑游戏世界》编辑Jeff Green说："我实在无法接受Ensemble的离去，以及微软对他们的所作所为。对很多PC玩家来说，Ensemble就像王冠上的宝石。"

微软游戏工作室的创始之本也被斯宾塞抛弃，Ensemble工作室关闭同日，《微软飞行模拟器》开发团队ACES工作室也结束了20多年的历史。至此微软抛弃了所有无法顺利转型到家用机的PC游戏团队。

斯宾塞对微软的PC游戏团队进行清扫的同时，MGS正在向业界广募英才。2008年10月《潜龙谍影4》助理制作人Ryan Payton、Gearbox设计师Corrinne Yu和她的丈夫Kenneth Scott(前id Software美术指导)、前Bungie编剧Frank OConnor与前Pseudo Interactive技术总监David Wu等陆续加盟微软。比起收购游戏工作室，直接挖走顶级人才成本要低得多，同时又可以避免企业文化冲突。暗中招兵买马筹备半年之后，微软借Comic－Con漫画展之机宣布成立343 Industries，今后由其负责《光环》所有关联产品。该工作室有3个团队同时进行《光环》新作开发，在Bungie的《光环 致远星》之后，343 Industries开发的《光环》新作将与玩家见面。按照斯宾塞的规划，今后每年都将有《光环》新作诞生。343 Industries集结了大批业界精英，又有从Bungie重金返聘的"《光环》系列"核心开发人员，今后将成为MGS的王牌工作室。Bungie首席剧作家Frank O'Connor目前担任343 Industries创意总监，他说："我们已经对未来6年进行了规划。"

斯宾塞张罗着扩张343 Industries的同时，Rare与Lionhead也在扩招，Turn10工作室正在为成为微软的Polyphony Digital而努力。斯宾塞希望在未来几年内，微软游戏工作室的开发实力能够超越索尼与任天堂，未来是跨平台的时代，第一方的实力将决定主机战争的胜负。任天堂的胜利证明了依靠第三方联盟夺取霸业的时代已经过去，强大的第一方力量才是引领业界的根本。微软已称霸软件业30载，斯宾塞相信软件的世界永远是微软的天下。




▲343 Industries将会负责《光环》的全面跨媒体发展。

# X360揭秘

连载八

微软的Xenon项目继续前进。艾拉德心生倦意，想要离去，却只是虚惊一场。"Xenon之书"让每个人都能总瞰全局，尤为难得的是，这本书没有被泄露出去。市场宣传人员赫布通过社区激发了玩家对下一代主机的兴趣。最重要的是，微软下一代游戏阵容得到了极大地加强，第一方Rare和第三方Bioware等等都在奋力前行，Rare原来为Xbox制作的两款作品转到新平台上之后都有更好的表现。而且，Xbox LIVE平台还是绝佳的休闲游戏开发与发行平台。

微软为游戏开发环境和开发工具倾注了大量资源，第三方可以在一整套完善的开发环境下专注于游戏本身的制作。另外，微软终于与EA就Xbox LIVE的收入分享达成了协议。在微软裁撤了自己的体育游戏部门之后，EA公司也决定在微软的新主机上投入大量资源以领跑市场。而另一重量级游戏发行商Activision也为新主机的首发献上了《使命召唤2》。索尼PS3延误，第三方在空档期支持微软也就成为唯一的选择。不过，索尼和任天堂都宣布了自己的新掌机计划，这让微软在游戏市场显得非常单薄。

微软吸取了初代Xbox主机因为缺少面向日本市场的游戏在日本惨败的教训，为X360极力拉拢日本的开发商。日本的游戏开发商由于索尼的霸道和西方市场的重要性，也纷纷予以积极回应。微软投入大量精力为X360准备RPG游戏，不少重量级游戏制作人或者强力人物，如坂口博信、水口哲也、阪垣伴信还有五反田义治、冈本吉起都与微软进行了秘密接触，为X360制作日式游戏。

文 Dean Takahashi　译 东方蜘蛛　编 星夜　美编 一刀

# 第34章 CHAPTER 34 硬件高潮

The Hardware High Tide

在2004年，Xenon的硬件工作达到了高潮，而Xbox业务本身也达到了高潮。2004年早期的时候，IBM、ATI和SIS仍然在芯片设计上苦战。索尼在2004年4月宣布第一枚CELL芯片从IBM芯片工厂出货，让微软的设计团队又增加了一些小小的恐惧。这清楚的说明，如果索尼愿意的话，可以最早在2004年推出PS3.不过考虑到PSP的宣布，索尼不太可能同时推出两台主机。索尼可以先突击占有97%掌机游戏业务份额的任天堂，然后再为微软操心。而且，它还可以推迟发售日期，趁机等待PS3的制造成本降下来，等待更有成本效益的晶圆。推迟发售也给了索尼时间拿出更好的图形解决方案。索尼正在与Nvidia谈判，因为没有能够用自己的技术设计出一枚图形芯片。推迟一些，索尼也不会手忙脚乱。每年PS2的软件授权费有10亿美元，索尼并不急于早早地自己下手终结这个现金流。索尼有很好的计划，但是它给了微软所需要的一个幸运的突破。微软可以在2005年的圣诞季节占领那些最核心的狂热玩家。

绝大多数玩家都不知道他们的主机有多么复杂。芯片设计已经成为一门伟大的科学，而它还有自己黑色艺术的一面。而要把所有的工作都准确完成，就是一项伟大的事业。要预言一款大作或者一枚复杂的芯片能否按时交工更是困难。IBM为X360设计的芯片有1.65亿个半导体晶体管，也就是控制芯片电子流，令游戏主机拥有生命的基本开关。如果其中任何一个出现了逻辑错误或者不能正常运作，整个芯片就不能正常工作。如果制作晶体管的任务平均分配给IBM的450名工程师，他们每个人将需要负责36万个晶体管。可以想像类似于在一个超巨大的幕布上放置1.65亿个灯泡。如果你没有把它们正确连接好，成排成排的灯泡便要罢工。

在不到两年的设计周期之内以人力手工完成这样的芯片是不可能的，所以芯片设计师依靠自动化的工具完成工作。他们将问题分解为不同的层级，系统架构师专注于处理大型功能模块的电路图，而布局图的设计师负责料理晶体管的规格，并把它们连接起来。一个复杂的半导体就好像是一张穿越无数高楼大厦的城市道路网一样复杂。为了设计一个芯片，工程师不得不确保某个人能够沿着大路飞奔或者坐电梯上升以从城市的一个地方快速移动到另一个地方。

也许芯片设计中最令人恐惧的事情是直到工程师们完成设计之后才出现的，工程师们称完成设计为"流片"。他们会将设计拿到工厂里去，制造工程师开始制造，一般需要12到16周。芯片回来后，一般第一次是不会正常工作的。工程师们不得不卷起袖子发现问题所在。他们会修正设计，然后再等12到16个星期以确定修正是否正确。有时候工程师团队在会在抓BUG中陷入无休止的循环，最后不得不做出极为痛苦的决定，取消芯片的设计，而公司因此蒙受巨大的损失。

Xenon项目微处理器设计团队的首席工程师经理伊兰·斯皮林格自从微软和IBM在2003年9月签订合同开始就在高速运转。他的团队在七八个工作地点集合了421名工程师赶工Xenon芯片。一个要命的任务是为系统总线设计逻辑通路，也就是主内存上连接微处理器和图形芯片的信息快速路。因为总线是IBM设计的，所以必须把界面和自己的微处理器结合起来。但是他们还需要把ATI的芯片也同样处理。这意味着IBM实际上在ATI芯片设计上进行工作。如果换了其他供应商，例如英特尔和Nvidia，这种事情根本就不可能。

在外部，观察家怀疑微软是否仅仅是从IBM那里得到了一个准备卖给其他人的芯片，仅仅是做了点小小的改动而已。但是斯皮林格说，微软要求的改动深入到了指令集层次——这就意味着IBM已经制作好的核心已经有了更动——这就说明整个设计需要从头开始确认。有些指令与PowerPC架构不兼容，由微软拥有所有权。但是IBM拥有这权为微软设计的芯片的权利，有权在它想要的时候再次使用。

"这完全是一枚定制的芯片。"斯皮林格说道。斯皮林格和他的工程师们与在山景工作的微软CPU架构团队杰夫·安德鲁斯每天都保持接触。他们每天都争论很多事情，但仅限于技术层面。微软与IBM的斗争源远流长，每个人都知道他们在项目上都必须特别小心且具有外交手段。

"我们一起做出妥协，"斯皮林格说道。"一开始是两个团队进行交流，但是后来合作更加广泛，他们直接与我们的工程师进行对话。"

有些妥协非同小可。2003年，IBM认识到必须回缩战线。原来的目标是主频3.5G赫，但实际上目标只能到到达3.2G赫兹。否则，芯片的良品率会非常之低，微软和IBM的成本都会大幅增加。

另外一个IBM做出的退让是它不能够实现乱序执行。这是一项现代技术，微处理器可以凭借此并行执行多个任务，就是不论次序把一串指令分解到多个平行的线路上，这样可以快速执行，然后在完成的时候重新组合成正确的顺序。

相反，IBM不得不让核心按照更加简单更加原始的顺序执行。乱序执行需要更大的CPU空间，潜在地推高了成本，增加了风险。当微软的杰夫·安德鲁斯来到强·托马森那里告诉他这个消息的时候，工程师们炸营了。许多山景团队大大的技术梦想一个个的破裂了。

"你总是设想自己能够做的最好的事情，但是现实会无情的插上一脚。"尼克·贝克尔说。"你要忍受各种反复，有时候还要为坏消息大吃一惊。"

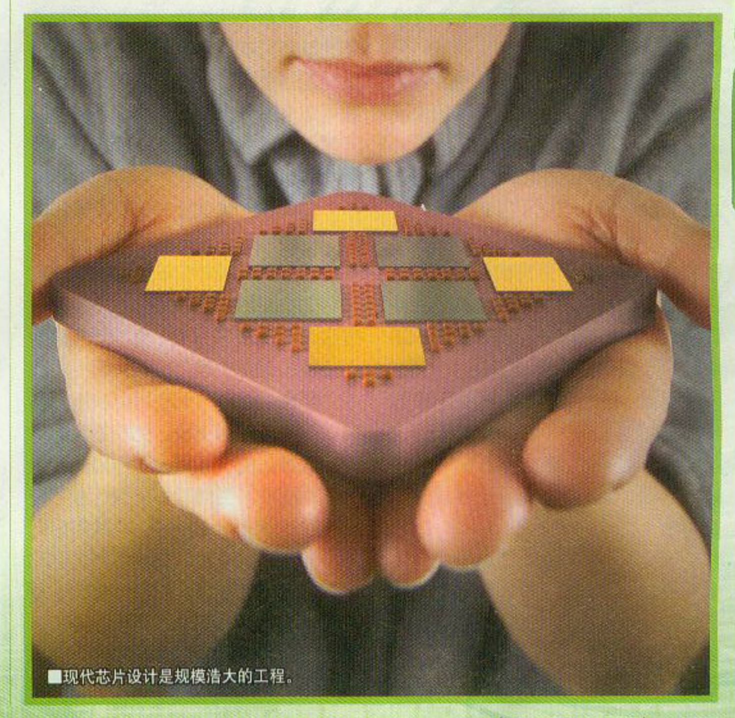
"我们总是担心跟不上进度，"负责此项目的ATI工程副总裁鲍勃·菲尔德斯特恩说。"2005年是板上钉钉的。"

在周期的早期，两个公司就开始模拟工作以找出设计中的BUG。他们使用了业界工具，还有IBM专有的技术，这样他们就可以模拟设计的每一个模块，并且在软件中进行除错。并行测试各个芯片子系统的流程有其局限和风险，因为这样的测试不能搜索出CPU内部牵扯到多个模块的最复杂的BUG。

"这样做事情并不寻常，"斯皮林格说道。"但是这是我们能够赶上进度的惟一方法。我们不能够等到最后所有的事情都做完了之后再去确认是否正确。如果我们这样操作，就可以向终点进发，最后措手不及的情况会少很多。"

"项目的规模非常庞大，"他说道。"ATI在好几个地方有工程师，还要和位于亚洲的制造商协同工作。"

福德与尼克·贝克尔在2003年8月份稍微松了一口气，因为团队中拥有了34岁的图形高手彼得·比尔奇，他原来为SGI工作了十年，而电脑图像先锋SGI公司处境艰难，因为PC机已经超过了SGI生产的老式工作站。在SGI，比尔奇是戴夫·奥尔顿的手下，后者现在是ATI的副总裁，而且比尔奇还认识很多其他的ATI工程师。比尔奇成为微软在图形芯片上的领头人。当他就任的时候，很多人都开玩笑说老SGI的工程师团队又重新回来了。硅谷原来最酷的事情是从事用超级图形计算机进行复杂的天气运算的工作，现在则是制作游戏主机。


■现代芯片设计是规模浩大的工程。

■IBM为X360设计的主CPU

比尔奇坚定的相信嵌入式DRAM解决方案，也就是在图形芯片旁边加上一块额外的内存，已经是一台游戏主机的成熟理念。索尼在PS2上使用了这个理念，但是现在的解决方案中能够放进去的内存数量有更大的意义。对于ATI的菲尔德斯特恩来说，拥有比尔奇和福德这样的工程师实在是上帝保佑。微软和Nvidia谈论软件和硬件的时候，简直就是想要把油和水混在一起。现在ATI和微软就位的人员在完成项目时说着同样的语言。

"有时候，你会看到一群人坐在房间里面，分不清谁来自微软，谁来自ATI。"

因为是一个半定制的芯片，所以微软能够采用已经使用过的大块设计，并且在各种条件下进行测试。但是要完成这个艰巨的工作，时间还是很短。2004年，ATI在代码为C1的项目上在三个不同的地方有180名工程师。

幸运的是，这个团队在寻找和修正BUG的问题上取得了很大进展。工程师可以借助来自Mentor图形公司的软件和硬件进行系统模拟。他们可以在设计师完成之前发现系统中的设计错误。然后可以指导设计者，帮助他们修正设计，消除错误。

拉里·杨指示尼克·贝克尔拿出一个并行检测尽可能多的工作的计划，而不是等到最后再去一个个确认。微软的硬件团队现在已经超过了200人。

"我们在那个夏天达到了我们所说的高潮，"加州山景团队的硬件评估总监莱斯利·里兰德说道。"我们结束所有工作，进行首发的时间到了。"

格雷格·吉布森将他的人马安排去做工程确认。乔纳森·海耶斯团队的工业设计已经完成。唐·柯伊纳的团队已经转向测试用户界面软件，并从克里斯金面向随机消费者的调查中获取反馈。但是硬件的外观和触感已经完成，这就意味着吉布森的团队最终可以面向一个单一的设计，只用测试一套组件。

吉布森想要在芯片完成之前测试所有的子系统。第一个任务就是拿一个早期的开发机苹果麦金塔G 5 开刀，拆散并移除主板。团队破解了主板，这样他们就可以再上面运行一些已经完成的硬件。他们测试了DVD驱动器、无线游戏控制器以及一个由特雷西·夏普和迪纳特·莫雷阿斯领头的团队所写的操作系统。吉布森的团队将这些子系统集成起来进行测试，就可以将某些风险逐出日程表。他们不需要等到每个东西都完成之后才开始测试。

IBM的CPU的第一个版本于2004年8月出厂。不是所有进行中的功能都在这枚测试芯片中体现了出来。它被称为0.9版，因为传统上命名第一枚芯片的的版本号是1.0。安德鲁斯与主板工程师协同工作，一起经历数百个步骤，这样一天就可以拿出一到两块能够工作的主板。比尔盖茨访问了山景团队的实验室，工程师们在里面照看芯片。当他听到能做什么不能做什么的时候，他说道，"其实你们的意思是，这才是0.1版?"但是这已经足以启动系统了。所有依靠微处理器的系统现在都可以进行测试了。2003年9月，IBM拿出测试芯片之后的一个月，ATI也对其图形芯片进行了流片。

因为图形芯片和CPU对时间非常敏感，所以在剩余的组件中有很多工作没有得到大力褒扬。台湾的SIS设计南桥芯片，也就是允许主芯片与硬盘或者外界交流的输入输出芯片。阿达麦克说，这枚芯片从来就按照日程表行进，而且并不醒目。这就要感谢一名名为雅斌·西姆的工程师，他经常去台湾做访问，以至于酒店的经理都要请他出去吃饭。他在SIS的联系人经常请西姆出去，以至于联系人的孩子都管他叫"雅斌叔叔"。

与此同时，后勤部门安装了新的软件跟踪供应链上的所有备件。微软的零件采购人员用这个体系逐个跟踪所有的1700个零件，并保证足够的备件能够通过这个管道到达工厂。微软开始挑选越来越多的供应商供应那些不是最重要但仍然很关键的商品零件。托德·霍尔姆达尔知道，一个零件的短缺就会产生严重的瓶颈。他希望每个人都能事先做好计划。拉里·杨的团队协助安装了一个新的企业资源规划软件程序，可以跟踪从最便宜的On半导体中性芯片到IBM的产品目录在内的所有东西。

希捷开始建设产能来制造微软所需要的2.5英寸硬盘。虽然它在2004年的时候还没有和微软签下合同，但是却仍然希望赢得这项业务。这家位于斯科特谷的硬盘生产商的资深财务副总裁帕特·奥马利及其团队与设计团队密切合作，以确定他们需要提供什么样的硬盘。个人电脑业务正走在下滑曲线上，在中国这样的地方，200到300美元的电脑随处可见。这些电脑也需要与希捷计划中为微软提供的同样的硬盘。这就意味着希捷可以考虑把为微软制造的硬盘寻找其他的去处。奥马利对于为微软提供三四十美元的硬盘非常自信，而他们为微软初代Xbox提供的硬盘价格高达50美元。而微软的规划是两种配置，一种有硬盘，一种没有硬盘，这将非常有利于这种业务模式。

对于微软来说，它越来越清醒地意识到，索尼和任天堂都无意在2005年发售主机。日本公司都在掌机市场的战斗中无法脱身，他们都想努力捆住游戏开发商和发行商，让他们为自己的PSP和NDS制作游戏。游戏开发商们再也没有带宽挤出来可以为PS3主机制作游戏。EA的CEO拉里·普罗布斯特决定将资源倾注到制作Xenon游戏上来，因为他仍然不需要安排任何人手制作PS3游戏。如果两台机器都同时出现的话，普罗布斯特说他将为PS3安排更多的资源。因为EA的数千开发人员足以决定微软的首发是成功还是搞砸，巴赫的早期冲锋策略决定似乎开始收到成效。

还有一项技术处在交叉口上。索尼说他将为自己的PS3主机加上一个蓝光高清驱动器。索尼的想法是，公司已经将高清视为一条技术链。它一开始就拿可以存储更多数据的高清碟片作为起点。主机包括HDMI支持，这个界面可以将视频更快的传输到电视显示当中，并且内嵌了高清分辨显示技术。这条技术链非常昂贵，但是会将高清游戏与上一代游戏显著地区分开来。

问题在于，如果蓝光没有在合适的时候准备好，将会为PS3增加上百美元的外部成本。与此同时，索尼自己在PS3芯片上的合作伙伴东芝公司为高清碟片提出了另外一套格式。其HD DVD格式使用了蓝色激光技术，可以在一张碟片上储存15G到30G的内容。索尼也采用了蓝色激光技术，但是他们的容量从25G开始起步，并且可以扩展到50G。这两种格式都可以存贮大量数据，但是看起来蓝光拥有更高的成本。索尼不断地为自己的蓝光阵营争取盟军，尽管东芝是CELL芯片的伙伴，但却也是对手，因为它是HD DVD阵营的主要成员。突然之间，关于标准的战斗似乎有升级成内战的威胁，就像是20世纪80年代Beta与VHS格式之间的战斗。双方的技术差别并不明显，但是如果两种标准都进入了市场，每个人都可能是输家，因为消费者会迷惑不定，怕自己接纳的新技术迟疑不决，最后很快过时。

微软Windows数字媒体部的副总裁阿米尔·马基迪米尔在索尼开始做出与蓝光相关的技术选择时就开始留意索尼的动向。微软与东芝合作研发了iHD，可以为HD DVD增加互动内容，而且微软决定在定于2006年发售的Vista操作系统中使用这项技术。索尼则采纳了一种Java技术。蓝光阵营还采用了一种称为BD+的破解技术，而马基迪米尔不喜欢这项技术。微软想要支持东芝所鼓吹的名为"可管理复制"的理念，它允许消费者制作个人使用的拷贝而没有侵犯版权的风险。马基迪米尔还深入考察了蓝光技术究竟有多昂贵。他和助理乔迪·里巴斯与供应链上的所有厂商都进行了交谈，以确定成本。回来的信息经过过滤，得出结论就是索尼不可能达到这项技术的成本目标。结果就是，现在对蓝光非常不利。这个战略最终会在微软为X360制定宏伟目标的时候产生影响。

而在这个时候，Xenon团队可以自由地做出自己的选择。艾拉德的团

队再次咨询了游戏开发商，并注意到几乎没有人用足了初代Xbox上4.7G的空间。他们只需要更快的访问速度，这样就可以将硬盘上的数据更快的读取出来。新的12倍速光驱会更快，而且，双层的DVD-9盘片也可以存储两倍的数据。而且微软还可以提供压缩数据技术。没有一名开发商急不可待地要填满50G的数据。微软观察了形势，但是仍然决定如果市场需要电影播放功能，在随后将HD DVD驱动器作为附件设备发售。但是对于游戏光碟来说，只用DVD就可以了。最后，如果游戏公司需要的话，他们总是可以为一个游戏使用多张碟片的。

“没有一个游戏开发商说这个对他们来说非常重要。”艾拉德说道。

微软的工程师们非常高兴，因为他们可以在格式大战之外呆着坐山观虎斗。他们选择了DVD-9盘片，因为速度更快，而且可以容纳足够的数据让游戏开发人员爽去了。当然微软也承担了盗版游戏的风险，因为破解DVD后面的版权保护非常轻松，而破解新一代盘片就没有那么轻松了。微软的团队仍然不能相信自己的好运。蓝光的拖延已经减缓了PS3的脚步，如果一切顺利的话，微软可以领先索尼一年多的时间进入市场。

ATI在2004年的秋天开始生产其嵌入式内存芯片。图形芯片更加复杂，也需要更长的时间。第一枚图形芯片于2004年11月9日从台湾的台积电生产出来，这一天也是《光环2》全球首发的日子，但是ATI的工程师们脑子里在想其他的事情。一名ATI的工程师装好了芯片，搭上了飞机，多伦多的工程师们一直跟踪他的进度，其中一个人是工程总监及负责除错的经理里克·哈根。30名工程师在他身边等着。他们出去在一家小的中餐馆子吃饭，他们一吃就是好几个小时。工程师搭乘的飞机降落了，他搭上一辆出租车来到ATI的园区。工程师们的嘴里还在嚼着寿司，等车子一到，每个人都放下手中的吃的，打开了包装芯片的盒子。他们通宵奋战。团队进行了一个12小时的脚本，让芯片运行起来。大概早上5点钟的时候，有人冲到附近的蒂姆·霍顿炸饼店。每个人都非常振奋，但是工作仍然非常辛苦。他们必须在附近的组装线上把芯片装到主板上。

工程师插上第一枚芯片的时候，哈根赶到了。他们在一台PC机上进行了一些电气试验。他们将图形芯片连接到微处理器上。电气测试通过了。然后他们把内存也连上了。这一次也正常工作。然后他们连上了南桥芯片，也就是通讯芯片。之后他们开始了一个粗略的图形测试。哈根回忆道，当屏幕上出现了一条海豚劈波斩浪的时候，工程师们发出了一阵欢呼。

“这是不是很紧张？”哈根说道。“不，我们整天做这样的工作。你必须首先要保证最简单的工作能正常运行。”

海豚能游泳而且还能游得很快是个好兆头。哈根说道，这意味着95%的工作已经完成了。但40名认证工程师的团队还是为除错建立了一个六个月的规划。2004年12月8日，IBM的微处理器开始从IBM工厂当中生产出来。在从IBM那里取回第一枚微处理器之后的48小时，芯片就开始运行海豚程序的代码了。IBM团队欣喜若狂。

“我们在好几个地方开了披萨派对。”斯皮林格说道。图形芯片和微处理器是进度表中最大的风险。所以每个人都长出了一口气。六天之内，IBM的工程师就让《毁灭战士》的代码在游戏主机原型机上运行了起来。从签订合同到让芯片运行起来，IBM花了14个月的时间，而这样的项目原本需要两年时间。ATI也在14个月之内完成了第一枚芯片。微软为芯片制定了一个激进的进度表，而到现在，这都得到了回报。

拿回主芯片，吉布森的团队就能够开始构建第一台Xenon原型机。芯片在比最终版本要低的频率上运行。但是已经足以开始成千上万地生产这些芯片。微软从11月开始第一次向游戏开发商发送包含有真正芯片的原型机的游戏开发系统。这种系统是一个巨大的进步，因为它允许游戏开发商正确地评估他们的游戏在真正的系统上运行得如何，看起来怎么样。虽然基于苹果的开发系统也不错，但是他们除了粗略地逼近真实的系统，其他事情就无能为力了。

视觉概念的负责人格雷格·托马斯说原型机的操作在某些方面有轻微的不同。这就不得不让他手下的游戏开发人员丢弃某些代码，再重新写一遍。这是游戏主机开发流程中一个正常的部分，对新主机来说就尤为如此。然而，每个月微软都会对正常的时间表做出修改，在软件或者硬件方面进行升级。THQ的首席执行官布莱恩·法瑞尔对微软能够达到所有交付游戏开发套件的目标非常满意。

“这在游戏产业中几乎闻所未闻，”他说道，“但是他们是一家软件公司。”

游戏开发人员没有料到有时候这种好事转瞬即逝。IBM在路上栽了个跟头，没能按时交付原型机。结果就是有些开发商没有按时拿到原型机。但是微软和IBM的工程师碰了个头，一起拿出了解决方案。

“这是个失误，但不是特别严重，”比尔·阿达麦克说道。“在任何

TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOX



■ATI为X360设计的GPU开发过程几经波折。

芯片程序当中，这都是习以为常的。我们找到了一个办法减轻了这个问题的严重性。"

但现在还不是飘飘然的时候。虽然图形芯片在初始的测试中运行正常，但还是有一些BUG。团队开发了模拟器软件以观察旧的Xbox游戏如何在新主机上运行。经常发生一个游戏无缘无故定住不动的事情。系统停了下来，要诊断原因不是一件容易的事情。

ATI计划把设计回炉几次以对芯片进行除错，并将芯片的运行速度提高到微软向游戏开发商们承诺的频率。如果不能达到目标的话，这就意味着游戏开发商只能在设计上缩减规模。ATI在芯片的金属层上做了小小的更动，希望可以在不改动设计核心部分的情况下解决问题。六个星期过去了，游戏崩溃依旧。因为芯片的修正要等上12周才能出厂，工程师们不得不等下去，不知道能否修正所有的问题。他们知道自己只有3次机会——也就是3个12周的周期来让芯片正确运行，否则这个延迟就会让整个项目落在进度表的后面。

微软的工程师每天都在咨询ATI的工程师。BUG非常揪心，现在有一大群人扑在上面，迎接新年的到来。

在微软，尼克·贝克尔和他的同僚如坐针毡。尽管他作为芯片架构师的工作已经完成，但是他还要负责系统范围内的产品整合。他必须协调测试而且参加实验室里芯片和最终系统出厂时初始的调试。他是一个经常需要卷起袖子干的架构师，他的重任越来越近。

曾经有一阵莱斯利·里兰德准备替代格雷德·贝肯接受硬件评估总监的角色。但是在2004年，她有一段时间被指派负责另外一件事情，就是处理初代Xbox电源线的主动召回。她到中国进行商务旅行，调查这个问题，并且按照通常程序报告应该如何处理。Xbox业务的首席执行官罗比·巴赫向她咨询了安全问题。他说，既然可能存在风险，微软应该召回这些电源线。他的团队得出结论，因为这个问题风险较大，所以应召回。团队为所有的国家一共设计了15种电源线，然后逐个取得了法规署的认证。当她回来继续做Xenon硬件的评估工作时，她注意到整个系统当中有超过10000个需要解决的BUG。当工程师们因为前方的艰巨任务而有所埋怨时，比尔·阿达麦克会说，"我在主机发售的那一天一定要一醉方休。"有很多人都是这么想的。

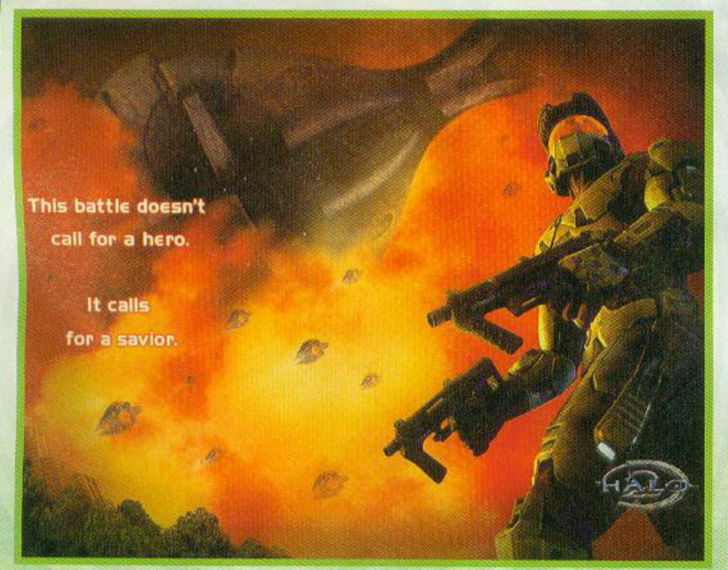

ATI总部

# 第35章 CHAPTER 35 我爱蜜蜂 I Love Bees



随着《光环2》的发售日期越来越近，彼得·摩尔鼓励市场团队在粉丝社区中采用更有创造力的想法。Xbox团队产品市场经理克里斯·迪·赛萨利想要搞个大的市场活动，但是不想像索尼为《蜘蛛侠2》电影那样花上一大笔钱。他叫上了乔丹·魏兹曼。魏兹曼以前在艾德·弗莱斯手下担任微软游戏工作室的创意总监，他于2002年底离开微软去打理自己业余时间创办的Whiz Kids公司。魏兹曼找到了一个办法结合市场与游戏，所以迪·赛萨利让他去做《光环2》的宣传工作。

当初还在微软的时候，魏兹曼就处理过一个棘手的任务。他与罗比·巴赫还有艾德·弗莱斯一起去参加了消费电子大展，与斯蒂芬·斯皮尔伯格见了面。斯皮尔伯格正在制作一部新的梦工厂电影《人工智能》，这部电影以科幻的形式重新讲述了匹诺曹的故事，只不过故事的主角是一个想变成人类的小机器人。微软的宣传部门达成了授权协议，准备在电影的基础上制作五部游戏。魏兹曼感觉这是一个感人的故事，但是却不知道如何下手将之制作成一个游戏，因为其中并没有多少动作成分。不过这是一个互联网的时代，他可以把玩许多娱乐的方式与媒体。后来他接到了一个奇怪的电话，他称之为"好莱坞时刻"。似乎是电影的市场营销人员找不到导演了。不过既然魏兹曼接到了电话，这个市场营销人员就问魏兹曼能不能为这个电影帮帮忙。于是，魏兹曼偷到了一些资源进行起步。




为了打造一个具有互动性的市场活动，魏兹曼征用了两个人，一个是游戏设计师伊兰·李，还有一个是名为希恩·斯特瓦特的作者。斯特瓦特是一个名为尼尔·斯蒂芬森的科幻作家推荐来的，他很喜欢魏兹曼的理念，但是没有时间为这个项目效力。最后他们希望制作一个类似于寻宝的游戏，然后形成一个蜂房式思想的概念。魏兹曼发现，一个有激发性的听众就足以汇集起各种资源，解决一个巨大的难题。

一个名为"我爱蜜蜂"的市场活动开始启动，《光环2》的影像宣传片最后结束的时候出现了一个网址www.ilovebees.com，有些人注意到了这个网址，但是有更多的人去分析这个宣传资料是什么时候放到互联网上的。这个网站的主旨是纳帕溪谷一个名为达纳的养蜂人建立了一个网站，但是这个网站被病毒所攻击，一个流氓人工智能接管了网站。这个故事发生在《光环》的世界中，随着时间的过去慢慢揭开面纱。游戏的目的是在全球定位系统的协调下跟踪付费电话，玩家必须数千人进行合作协调，在准确的时间之内赶到电话所在地，收听一个长达5小时的收音机广播。每一段广播都指向另一条线索。实际上，这条广播揭示了为什么人类的敌人星盟在《光环2》一开始的时候就登陆地球。少数跑了腿的幸运儿被邀请到《光环2》的首发仪式上，全世界有150万粉丝对更新紧追不舍。狂热的粉丝为了拿到手机吃了很多苦头，有个人为此不得不穿越暴风，还有一个人和加拿大边防警察非常费劲地解释为什么要穿越边界。在乔治·布什和约翰·克里的总统候选人的辩论会上，有个人举了个牌子说"I Love Bees"。对于投资来说，活动得到的回报相当可观，大概得到了300万次展示。

尘埃落定之后，这个活动得到了不少创意方面的赞扬，拿到了国际游戏开发者协会创新大奖之类的奖项，还拿到了威比奖(Webby)。

Bungie团队终于在最后的发售日期2004年11月9日将《光环2》引入到市场之中。无论如何游戏并没有按照最初的进度完成，但是却与彼得·摩尔胳膊上秀的日期一致。游戏开发的费用大概在3000万美元到4000万美元之间，市场宣传和广告的费用更高。最后，一切都回来了。贾森·琼斯说整个过程就像是"在暴风雨之外建造一所大教堂"。

《光环2》于2004年秋季发售，在最初的24小时之内就卖出了价值1.25亿美元。它成为微软有史以来卖得最

好的产品，所有的投资都得到了数倍的回报。Xbox LIVE上的游戏时间一飞冲天，100万新玩家开始在《光环2》中互相厮杀。在2004年的第4季度，包括Xbox部门在内的家庭与娱乐部门首次实现了小小的盈利——5500万美元。很久之前离开的艾德·弗莱斯一定会为他的收入目标惊得目瞪口呆，这是艾德·弗莱斯希腊悲剧的最后一幕。

Bungie自身遭到不少损失，制作人汉密尔顿·楚在发售之前离开了。迈克尔·伊万斯是《光环2》的工程主管，他转到了《完美黑暗 零》的项目上，之后又离开了微软。Bungie的总经理皮特·帕森斯最后休假去了，但是认识他的人都知道他不会再回来了。业界内部人士都知道Bungie的很多人已经为了《光环2》而筋疲力尽，但是对于普罗大众来说，一切似乎看起来不错。

"如果你注意到很多人都离开了，那就是因为已经耗尽精力。"一名资深Bungie老兵说道。

微软则首次在美国市场的圣诞季卖出比索尼更多的主机。索尼发现美国市场上PS2的销售份额比2003年下降了28%，这要归咎于新主机的缺货。NGC主机的销售持平，而Xbox主机销售的市场份额上涨了27%。EA将他的游戏移植到Xbox LIVE上，而每台主机带动的游戏销售率是7.5。某些跨平台的游戏在Xbox上取得了更好的销售量。微软终于有了自己的里程碑。

"2004年，微软从零售商、消费者和开发商那里取得了极大的信任，因为微软有更好的执行力、更稳健强大的游戏发售规划，以及价格上的领先。"阿卡迪亚投资公司的分析师约翰·泰勒如是写道。

泰勒估计索尼损失了150万台的主机销售量，由于短缺而损失了上亿美元的销售额。任天堂11月在美国市场发售的NDS，首发表现相当抢眼，因为任天堂能以新的便携式游戏机击败索尼。索尼遭受到的种种不利必将引发这个日本游戏公司的改变。泰勒提出了一个有趣的想法："量化索尼在2004年所犯错误的损失是相当困难的。微软实际上有机会在下一个主机周期当中取代索尼的领导者地位。"

## 第36章 CHAPTER 36 欢迎来到发售之年 Welcome To Launch Year

2005年初，比尔·盖茨在消费电子大展上做了基调演讲。当他高调展示若干Xbox游戏的时候，对新主机只字不提。他只是说微软预计在7月份之前卖出2000万台主机。

Xbox团队在基调演讲当中展示了《极限竞速》的演示。但是在演示过程当中，游戏死机了。舞台上正在与盖茨做访谈的主持人柯南·奥布莱恩逼问道，"到底是谁主宰微软？"这句话令每个人都想到了微软在过去的几十年间出品的充满BUG的软件。盖茨的确提到了微软和MTV已经达成了战略伙伴关系，但是在当时这个声明的重要性对Xbox粉丝来说并不明朗。

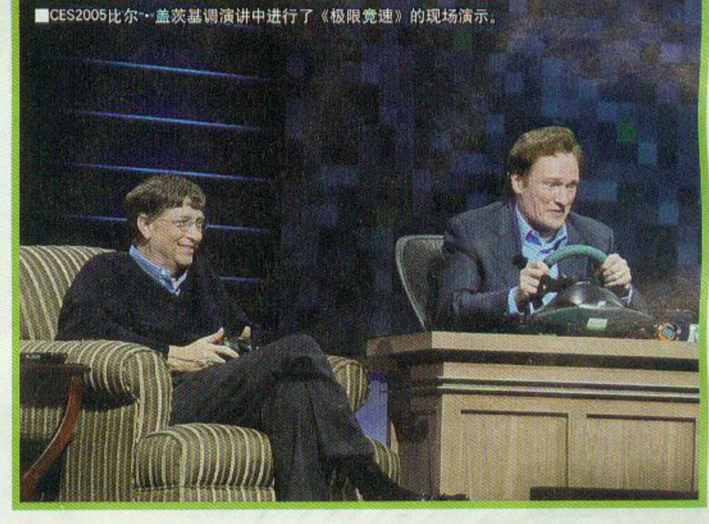
盖茨还宣布了一系列瞄准苹果iPod消费者的"移动媒体中心"，但是这些声明招致了大量消费者的批评。苹果在两年之内以迅雷不及掩耳之势占领了音乐播放器市场。

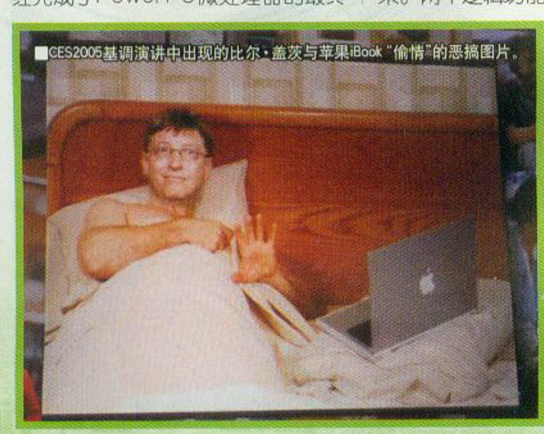
在一个芯片评论会议上，托德·霍尔姆达尔这样开头，"各位好，欢迎来到发售之年。"桌子旁边立即发出一阵嘀咕之声。比尔·阿达麦克到来，气氛更加沉重。

幸运的是，在12月31日，IBM已经完成了PowerPC微处理器的最终流片。IBM已经准备开始整理工厂并对芯片进行除错，这样就能为大规模的生产做好准备。这距离IBM签订合同只有17个月的时间。芯片项目运转良好，但是几乎没有犯错的空间。在"水管"离开工厂之后，IBM的工程师就开始第二年生产所使用的硅设计的成本削减工作。杰夫·安德鲁斯遇到过一些非常惊险的时刻，但是在芯片完成之后，他长出了一口气。最终的IBM芯片将会在五月份的E3大展之前回到手中。

此时ATI的图形芯片还没有完成。哈根的团队为了修正图形芯片中已知的BUG而进行修改。他们将设计送回台积电工厂，1月份拿回了芯片。他们不得不再使用100多台电脑运行一大套测试，以保证不产生新的BUG。芯片在某些情境之下会锁死且不能工作。尽管ATI的团队在可以提取系统定住时芯片中每一处的数据，但是这些信息没有帮上什么忙。他们开始编写测试来定位问题所在。在与微软每日的电话交流当中，他们将这个问题命名为"现象"。

然后工程师们就将问题分离了出来。两个逻辑功能一个接一个按照顺序发生，在绝大多数情况下，工作得很好。但是在某些时候，芯片内部的时钟成为电子噪声的受害者，这种时候就会"颤动"，或者暂停很长时间以致引起延迟。如果延迟足够长，就会将自己插入到两个逻辑功能之中。这种情况发生的时候，就死机了。哈根说，这种问题很难发现，因为所谓的"颤动"是一个模拟问题，在工程师们搜寻的好几层抽象层之下发生。在大概二月份的时候，ATI提交了这个问题的解决方案。他们修改了设计中的逻辑数据，并为另一枚芯片制订了计划。台积电开始为这枚芯片进行工作。


■CES2005比尔·盖茨基调演讲中进行了《极限竞速》的现场演示。


■CES2005基调演讲中出现的比尔·盖茨与苹果iBook"偷情"的恶搞图片。

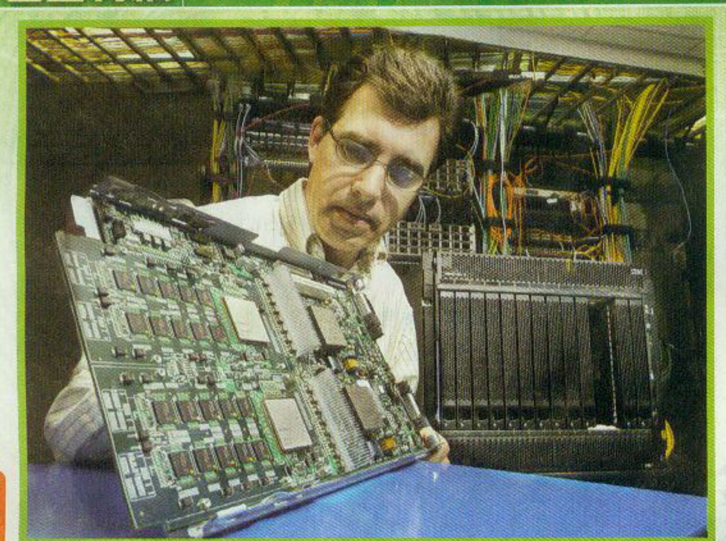
"这不是在测试中出现的问题，"哈根说道。"我们不得不把它筛出来。"

如果ATI的工程师们无休止地去抓这个BUG，后果可能影响到整个项目。游戏开发人员需要一套新的开发套件以深入开发首发软件。微软无法在春季得到一枚最终版的芯片，而是要得到另外一枚原型芯片。为了保证微软能够在给开发商的套件中使用这些芯片，山景的团队必须想办法解决这个问题。微软工程师尼尔·麦卡锡发现他可以制作一个一次性的"金属螺旋"。也就是说，他将芯片顶层的金属线的外层稍微改变一下，这只针对下一个原型芯片。这样处理之后，他就可以让芯片正常工作，足以应付游戏开发人员。

"他只手拯救了这个项目，"微软图形芯片项目经理比尔·阿达麦克说道。

在当年拉斯维加斯的DICE峰会上，索尼的销售经理杰克·特雷顿警告了次时代主机游戏成本将飙升。从1995年到2000年，家用机游戏的制作成本从200万美元升至700万美元，而到了2006年，主机游戏的成本则在1000万美元至2500万美元之间。而与此同时，软件的价格从1995年的47美元跌到了32美元。他说实际上有91家发行商在制作游戏，但是前20家包揽了93%的游戏零售。要面向三台当代主机、三台次世代主机、两台便携式游戏机和PC机开发游戏，发行商面临的抉择实在太艰难。

"这是一个面临无数选择的世界，但是你必须选择下注的地方。"



特雷顿说道。

这一次，EA已经决定好了它的投资组合。有25个游戏在制作当中，而其中6个可以赶上首发。其中一个游戏是《教父》，还有一个是《极品飞车 头号通缉》，还有其他体育作品予以平衡。拉里·普罗布斯特和他的团队在微软主机和索尼的PS3上下了同样的赌注，制作游戏的成本在飞涨，但是EA知道它必须投资。

看看预算，就知道必须放弃某些东西。对任天堂，普罗布斯特认为它对孩子的亲和力处在一个非常满意的位置上。EA也会为任天堂制作游戏，但是数量会少些，而且定位也会更加靠近任天堂。

"索尼和微软互相视为死敌，"普罗布斯特说道。"这是殊死搏斗。他们关心市场份额，我并不认为任天堂有多在乎市场份额。"

他并没有无视任天堂。"总是有人无视任天堂，"他又说道，"他们总是带些聪明的有创意的东西出现在人们面前。"

在2005年2月7日旧金山的芯片会议上，索尼取下了盖在CELL微处理器设计上的面纱。数年的沉寂之后，IBM、索尼和东芝宣布CELL芯片的性能表现会是256千兆浮点运算，换言之，就是最快的英特尔PC及芯片的10倍。就像专利所描述的那样，芯片包括一个PowerPC核心和8个子处理器处理浮点运算程序。芯片采用了模块化设计，所以芯片可以集束形成超级计算机，或者是瘦身版本也可以在便携设备中运行。

Envisioneering集团的分析师理查德·多赫蒂说道，"这是射向英特尔的一支利剑。"

英特尔自己倒没有感受到什么威胁。那个时候英特尔的首席技术官帕特·格尔辛格还记得索尼PS2的微处理器情感引擎也说要用在各种消费电子产品上。不过这个预言从来没有兑现过。分析师又说苹果以后可能将CELL芯片用在以后的麦金塔电脑上。而事实正好相反。IBM在索尼的芯片上用了很多精力，苹果感到相当失望，无视了PowerPC芯片作为电脑CPU的可能性。所以苹果准备将它的整个产品线从PowerPC转向英特尔的微处理器。上游巨头决策的影响正在像瀑布一样向下游扩散。

艾拉德正在和《连线》杂志的作者约什·麦克修在旧金山江边的户外平台上吃饭。他的手机响了，艾拉德看了看短信。他跑到停车场打了几个疯狂的电话确认这个消息。PS之父久多良木健被索尼贬职了。艾拉德以为这是个提前发布的愚人节笑话，就问麦克修是不是他干的好事。他怀疑是不是罗比·巴赫通过一年以前的"徒弟"玩笑让他回去。

这不是玩笑。就在3月份的游戏开发者会议之前，索尼的公共关系人员开始发出暗示，让记者准备好去日本等待重要的声明。看起来索尼准备进行PS3的细节工作。它已经在二月份的芯片会议上描述了CELL微处理器——由索尼、IBM和东芝联合研发的PS3的大脑。久多良木健本来预计将在短期内被任命为索尼的首席执行官，而且他正准备迎接新的孩子(PS3)现身。这似乎就是他在荣升为最高执行官时杰作的胜利揭幕。但是现实中所出现的声明是所有人都没有料到的。

3月6日，索尼在日本宣布主席和首席执行官出井伸之以及首席运营官安藤国威从公司辞职。接替首席执行官的是霍华德·斯金格爵士，他在爱尔兰出生，之前负责索尼在美国的娱乐业务运营。他是历史上第一个执掌消费电子巨头的非日本人士，而且他连日语都不会讲。

久多良木健，PS之父和公司的副主席，被贬职了。他曾经执掌游戏、半导体和电子业务。他的任务是拿出CELL处理器，然后在索尼的不同部门中使用这枚芯片。索尼将在从掌上电脑到高端数字电视在内的所有产品中使用CELL。

一开始的计划就是这样，但是他现在离开了索尼的董事会，回到了索尼电脑娱乐部门游戏业务总裁的岗位上。中钵良治超越了久多良木健，被任命为索尼的总裁。在索尼新设计的PS2主机缺货之后，微软一直在增加市场份额。但这不光是XBox的事情，在各个方向索尼都有威胁。苹果的iPod数字音乐播放器、三星在消费电子的崛起以及中国生产的低价DVD播放器还有其他小玩意都是对索尼的威胁。索尼的回应是，与三星合资建立显示屏生产线，并且将部分生产转移到中国。不过所有的这些决策都像是最后一分钟才仓促做出来的。

当然，游戏业务还有很长的路要走。三月份，索尼要在美国市场投放PSP。久多良木健要将精力和资源集中在追赶任天堂上，因为任天堂已经在之前发售了双屏便携游戏机NDS。与此同时，原来执掌公司电影与索尼BMG音乐业务的斯金格，不得不考虑如何将公司的娱乐战略与消费电子业务整合起来。索尼已经丢失了在音乐播放器业务上25年来的统治地位，Walkman已经臣服于苹果的iPod，它的业务模型是每首歌99美分，这项业务成为音乐工业的标志。

一些评论人士说，索尼未能认清数字音乐革命的巨大失败是典型的大公司近视症。作为移动式CD播放器和立体声播放器的领先制造商，很容易看到它如何逆潮流而动，将MP3视为流行时尚中的过眼云烟。

"世界已经不是几年之前的世界，"斯金格在他被提升几天之后向索尼的员工发出的备忘录中这样写道。"我们消费者的期望和需要已经改变了，所有我们所处的竞争领域的业务革新速度已经变化了。索尼也必须改变。"

索尼需要担心的一个事情就是现金流。微软率先在主机业务上进行降价，因为它知道自己对于亏损比索尼拥有更强的忍受力。2005年春季，微软拥有600亿美元现金，而索尼只有37亿美元。这就意味着索尼不得不完美地处理PS3的发售事宜。

"显然索尼的招牌再也不是标上高价的理由，"标准普尔的分析师约翰·杨说道。"它开始销售平板电视机，不过现在再也不能让高价变得理所应当。来自中国和其他国家的竞争正在伤害索尼。他们的救星是PS3和CELL。"

Xbox团队开会重新思考另外一个重大的决定：应该向Xenon中加进去多少内存。财务模型和现在的规划是加入256兆一种专门的快速图形显存GDDR3。根据随时间推移的主机销



■久多良木健

售估算值，在接下来的几年当中，这一个零件就要花掉微软约九亿美元。

艾拉德说，2003年格雷格·威廉姆斯和其他工程师指定的规格中的数量就是如此，那个时候看起来不少。他们设计的时候保持了相当的灵活性，使用内存的范围可以从128兆到1G。1G内存显然是达不到的，不过随着价格下降，512M内存也很合理。

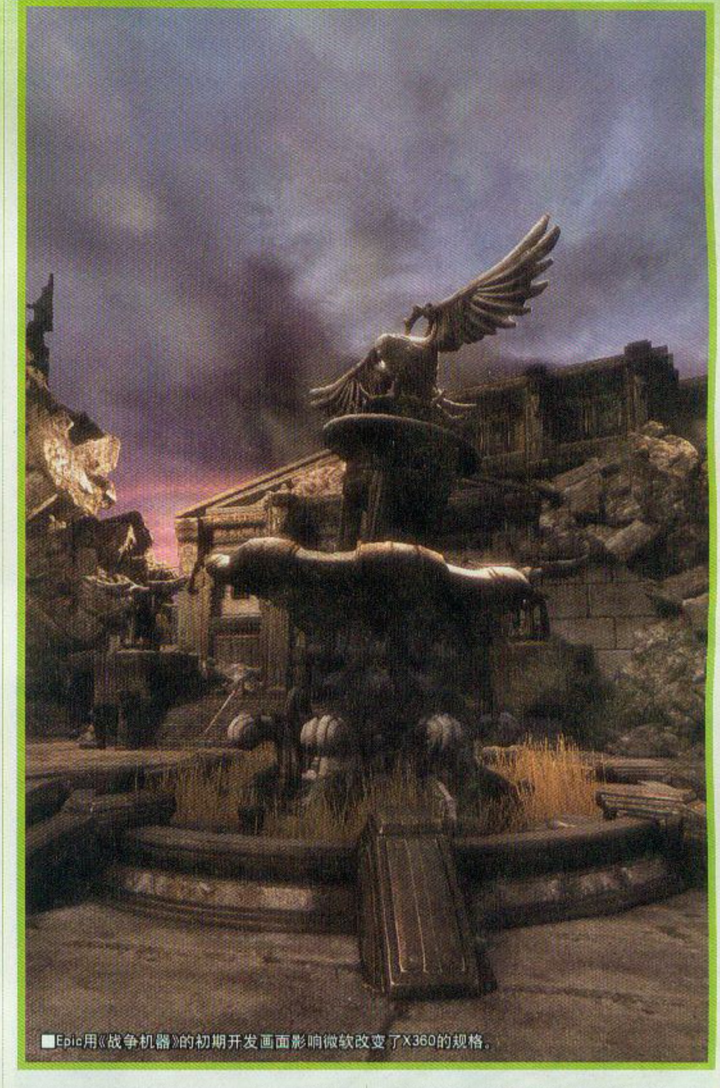
游戏开发人员希望有更多的内存。PC机主内存的平均值正在上升。他们说微软在其他方面表现太吝啬，硬盘驱动器变成可选装备，而且光碟驱动器也是标准的DVD，而不是HD DVD或者蓝光驱动器。Epic的图像高手蒂姆·斯维尼前来强力游说。他制作了一系列《战争机器》的截图，有在256M内存下截的，也有在512M内存下截的。显然，512M内存的解决方案显然要强出许多。有了512M内存，Epic就可以实现大动态光影HDR效果的图像。这个效果可以大大增强游戏图像的真实感，因为一张图片内可以同时显示暗淡的光线和明亮的光线。这种效果可以实现明亮的阳光穿过乌云之类的效果。罗比·巴赫最终被说服。

这是一个价值9亿美元的决策。微软需要与三星以及英飞凌做好安排以让这两个最大的芯片生产商提供更多的GDDR3芯片。当Epic的伙计们听到了这个决定的时候，他们头顶青天，放声庆祝。但是微软决定在项目的其他部分削减开支。当时没人知道这件事，但是内存加倍之后，微软做出了整个X360项目中最让人憎恨的决定。

公司最终与包括希捷在内的硬盘供应商达成了交易。霍尔姆达尔从来没有怀疑过微软将使用哪个工厂生产主机。伟创力自从2001年开始就生产现在的Xbox主机，而且在2002年的时候把在匈牙利和墨西哥的生产厂搬迁到了中国南部。霍尔姆达尔说中国的成本要低得多，尽管货物的越洋运输需要6周的时间。2003年，纬创也在同样的地区生产Xbox主机。白色的厂房闪亮，一直不停地轰鸣着，在必要的时候每周最多可生产12万台主机。伟创力多年来都荣获微软的供应商大奖。总的来说，微软对他的承包供应商非常满意，索尼在2004年早期没能及时回应微软30美元的降价，Xbox的需求突然猛增。纬创和伟创力都加快速度生产了更多的Xbox主机。

伟创力计划削减初代Xbox的产能，转而将75000平方英尺的厂房生产X360。这个园区内的员工多达25000人。虽然还没有一个特定的合同，但是伟创力已经开始了工作，定期的生产X360的原型机。圣荷塞的机械工程师会评估新主机的工业设计，并提出建议，告诉主机上的什么零件最有成本效率。伟创力的资深副总裁积木·麦克库斯科说，他的团队提供一般零件的信息，例如变压器、挡板、电磁干扰屏蔽罩、以及电源。不幸的是，电源的体积将非常大。伟创力还向微软提议，建议如何生产所需要的无线手柄。手柄可以使用与无绳电话所使用的相同讯号。

伟创力还帮助微软准备应对在欧洲发生的巨大变革。欧盟宣布2006年中以后所有在欧洲制造和出售的机器都需要符合新的环境法规。机器不能在焊点或者其他任何部分使用铅，也不能使用其他某些有害物质。所有的供货商不得不一个个地应对这些变化。山景团队的硬件评估总监莱斯利·里兰德指派了几名专家以保证供货商符合这些标准。



■Epic用《战争机器》的初期开发画面影响微软改变了X360的规格。

麦克库斯科知道这台机器的生产远远复杂得多。世界范围内的同时首发意味着微软不能让所有的工厂同时开工。这一次，伟创力和纬创基本上同时启动了工厂。他们需要为不同的地区生产主机，包括欧洲的不同国家、不同的语言。工厂所处的地区要灵活应对。而且，微软需要两个版本，一个有硬盘，一个没有硬盘。二者的包装盒内容都不同。其中的每个因素都增加了风险，所以霍尔姆达尔决定公司需要与另一个生产商签订合同。公司开始与位于加拿大的天弘电子洽谈。他也可以在中国的南部地区生产主机。

引入第三个工厂是个巨大的赌博。它所生产的主机量在首发的时候非常有用，那个时侯限制销售的主要因素就是主机供货不足。但是芯片厂商没有足够的周转时间在发售之前生产数百万枚芯片，所以第三个厂商可能无事可做。而且，供应商可能对发售时需要上百万台主机之后就人走茶凉的订单不感兴趣。

霍尔姆达尔决定，公司可以使用两个供应商应对首发。初代Xbox发售的时候，微软就只需要两家供应商。况且，也没有足够的工程师来同时应付三家工厂。



# 第37章 CHAPTER 37 GDC 2005

2005年3月的GDC游戏开发者会议上，GDC执行总监贾米尔·莫列蒂纳和他的董事会抵挡不住可能真的宣布新主机的诱惑，给了艾拉德一个宝贵的基调演讲的机会。一些董事会成员被去年的假警报搞得不耐烦了。索尼还是不愿意说些什么，而任天堂的首席执行官岩田聪同意做一个基调演讲。这一次，艾拉德的团队许诺讲一些对得起大老远赶来的上千名游戏开发人员的东西——一个大概的承诺，不能让对手知道自己的游戏。

莫列蒂纳对于与艾拉德在彩排中合作非常满意。他发现艾拉德这个人脚踏实地、气宇不凡，而且还非常聪明。这次的演讲在旧金山的莫斯库恩西会议中心的巨型大厅举行。在演讲的前一天，艾拉德有机会遇见了诺兰·布什内尔(电子游戏的发明人)正与任天堂的宫本茂一起被介绍进入梅翠藝商城的“游戏大道”。这个荣誉有些类似于在好莱坞中国剧院前面得到一颗星星。艾拉德和布什内尔躲开了成群的记者和游戏开发人员，在离索尼的PS商店不远的地方找了一张桌子谈了一会。艾拉德后来说道，每台Xbox之中都有诺兰的一份。这家商店是索尼在美国西海岸的旗舰店，2000年10月的时候，正是在这里举办了PS2的首发，而这之后的一个月，又会迎来一个新电子玩意的亮相，那就是PSP。

大卫·吴也参加了同样的接待会，终于开心地暗示了他在《全能战车》上的最新进展。他的团队有一次制作了一个演示来表现Xenon的实

力。这和去年的演示程序基本一样，但是这次有两辆飞速奔驰的赛车。吴对两辆车进行了设定，这样它们就能够互相碰撞了。

艾拉德现身了，一名作者讽刺性地写道，“就像是所有由个人训练师训练出来的高尚人士那样。”在接下来的那个早晨，艾拉德演讲的开头说道，“遇见诺兰一直让我战栗不已，因为我的成长过程中，我的英雄们不是来自于电影，不是来自于体育或者音乐，我的英雄只是艾维尔·科内维尔(摩托特技大王)和诺兰·布什内尔。”

他又继续说，“现在你看这两个人可能有些奇怪，但是你想想吧，他们都冒着巨大的风险，改变了整整一代人。现在，风险的性质已经有所不同，我的意思是说，诺兰没有像艾维尔那样摔断很多骨头，但是他却建立了Chuck E. Cheese中心(提供比萨、街机、骑马机等的服务综合体)。除了这些，除了XGames的成功，在我看来，诺兰在业界的影响极为深远，对我们社会的贡献更大。”

艾拉德说道，他在70年代的成长史，始终伴随着一支游戏手柄。

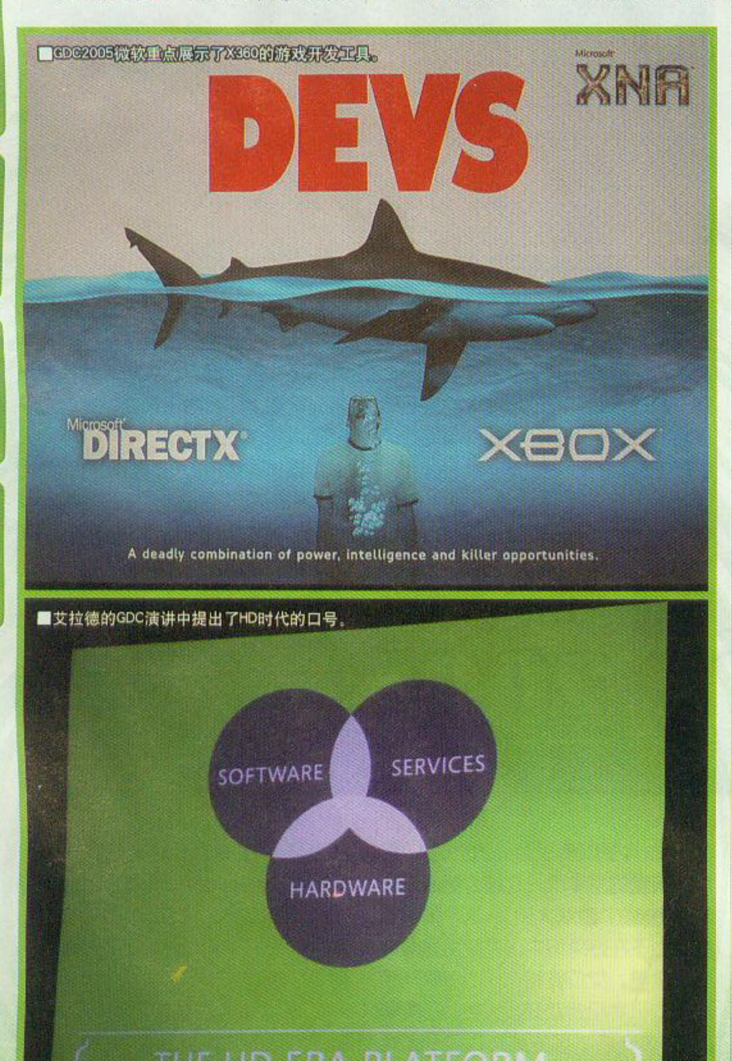
“那个时侯有一个电视广告，我永远也忘不了。一开始是两个小孩躺在沙发上玩游戏，玩得很开心。画面转到屏幕上，游戏是《突围》。接着画面回到了沙发上，现在是孩子的父亲与孩子一起玩，画面再转到电视上的时候，游戏已经变成了《太空侵略者》。就这样一直下去。”

他又说道，“最后是祖父母在沙发上玩，在沙发上玩什么游戏，拿着游戏手柄，差不多有二十个人围在沙发旁边，又叫又跳，大家都很开心。最后是我到现在还记得清清楚楚的那个结尾，‘你今天玩雅达利了吗？’这句话对我来说，那就是，这是一个公开的来到游戏世界的邀请，加入到这个新的媒体中来。”

他又说道，在25年前他10岁的时候，他从桌上游戏转移到电子游戏的时候，世界发生了多大变化。他说，有三种趋势是根本性的，一个是“高清时代”，这个转变就像游戏史上向3D的转变一样大。

在微软内部，公司终于开始讨论构建Xenon之后将要探索的趋势。艾拉德说，数字娱乐的生活方式是新鲜玩意的另外一个驱动力，就像Tivo、数字音乐和数码相机一样。消费者想要控制数码玩具中的内容，然后在自己家的起居室播放出来。艾拉德将所有的这些行为压缩成一句话，那就是“高清的连接”。最后，他提到了个性化的趋势，在纹身、鼻环、还有改装的汽车音响等很多事情上都有反映。他将今天的孩子成为“重新混和的一代”。为此，他在后面的内容中列出了Xenon市场总监大卫·雷德和他的市场营销人员们在无数次Xe30会议之后提出来的清单。


■诺兰·布什内尔与游戏大道上属于他的星星。



■GDC2005微软重点展示了X360的游戏开发工具。

■艾拉德的GDC演讲中提出了HD时代的口号。

“今天我们有幸在高清时代的中心制作电子游戏，”艾拉德说道，终于点到了要义。“我们有机会将自己打造成文化力量，其他媒体在关注未来的文化暗号的时候，就要朝我们看过来。我们有机会戏剧性的扩大我们的受众。如果我们足够聪明，充分利用HD时代的话，我坚信我们可以在这十年间将我们的受众翻上一番。”

如果考虑到上个主机周期中增长的趋势比较温和，这是个很古怪的宣言。国际数据集团IDC的分析师谢利·奥尔哈瓦注意到在过去的五年间，美国主机的拥有率已经从40%上升到了45%。如果增长真的有很多的话，我们将可以看到很多家庭中有多台主机并非新鲜事。其实这不过是艾拉德经典的开枪想把星星打下来之类的话。然后艾拉德的话锋转到了XNA、Windows游戏，以及硬件、软件和服务在主机业务中的集成。

接着，他第一次提到了新主机，最开始介绍主机将拥有何种软件。他重述了开发游戏的艰难，在开发过程当中，开发人员和发行商经常反目为仇。他宣布微软将会在明年制作出一整套名为XNA工作室的软件工具。他也提到了微软已经发放了3000套软件开发工具。

实际上，游戏开发人员对于游戏成本实在开心不起来。1000万美元在游戏开发中只是入门费，风险逐渐增加，这对开发人员来说非常恐怖。”曾经为EA和索尼开发在线游戏的老手戈登·沃顿说道。

艾拉德说，他直到五月份的E3大展才会真正揭示主机的存在。不过他开始兜售这台未宣布的主机的性能，将会超过1T的浮点运算能力，也就是每秒钟一万亿次浮点操作。它是1000名工程师过去三年工作的结晶——这是一个准确的数字，如果你考虑绝大多数工程师实际上在IBM和ATI的话。

演讲过程中播放一段视频的时候，电影制片人詹姆斯·卡梅隆出现了。他说下一代游戏将更逼近电影，“就好像你在一部电影之中，而且还与之互动。”他说自己的下一部电影将与一个预计登陆Xenon的相关游戏同时发售。

GDC再一次成为了大大的预告片。他说微软的主机将有高超的性能、多核心的硅晶片，就像其他的家伙一样，可以手工编程。引发团队产生‘火花’。他说：“我们的方法是李小龙，不是绿巨人。”

他所透露的一些细节在早先就被游戏网站GameSpy上的作者雷蒙德·帕蒂拉披露了。帕蒂拉注意到一些开发人员被要求制作720p的游戏，这个水准超越了绝大部分Xbox游戏。

艾拉德说道，微软将会用包括从认证到市场区的微型交易等高质量Xbox LIVE服务将自己与其他人区别开来，而且公司将努力将用户从200万付费消费者增加到2000万。它将增加更多的女性玩家，并扩展游戏年龄。他展示了Xenon的用户界面，拉里·赫布所建议的玩家卡概念，增加定制音轨的流程，以及市场区的演示。他说道，有了玩家卡，好友就可以看到某个人所取得的成就。

关于大伙儿心里真正关心的，艾

拉德说道，“2004年销售最好的游戏卖了500万份，也就这样了。在高清时代，我们设计的平台将第一个卖出2000万份游戏。”

之后，为了显示微软对游戏开发人员比索尼更加有爱，艾拉德给有正确的黄色代码章的开发人员发出了1000部三星高清电视机。不过此惊人之举是否在开发人员中赢得了忠诚就不得而知了。

“这是贿赂.”索尼美国游戏部门的研发总监多米尼克·马力森走出微软会场时说道。

他将立即开火回击，与索尼负责开发者关系的马克·迪劳拉谈了一下PS3及CELL微处理器的编程将会如何比PS2更加容易。他们举出了一个很有说服力的例子，提示游戏开发人员可以在不动用汇编语言的情况下进行编程。他们也可以用利于理解的高级语言取而代之。但微处理器报告的主编科文·克瑞威尔说，还是有不少开发人员说CELL处理器就是一场噩梦，因为它要同时跟踪这么多正在处理的不同线程。

任天堂的老大则通过演讲表达了自己对游戏的爱。三年前被任命为首席执行官的岩田聪自己就是游戏开发人员而不仅仅是一个游戏粉丝，所以在大伙心中拥有更高的威望。他具有完美的开放性来取悦大家。

“在我的名片上，我是一家公司总裁，”岩田聪说道。“在我的思维里，我是一个游戏开发者。可是在我的心里——我是一个玩家。今天，我就从心里对大家说话。”

就像艾拉德一样，岩田聪也是《Pong》的粉丝。年轻的时候，他就在惠普的计算器上编程制作游戏，其中有一个是没有图像的棒球游戏。当他成为一名游戏开发人员的时候，他说道，“我告诉老爸的时候，你可以想像，这是我们家历史上最不开心的时刻。”

他又谈论了创新的必要性。

“想想吧，”他又继续说道，“有一天我们的游戏图像不会变得更好了。那我们应该做什么？”

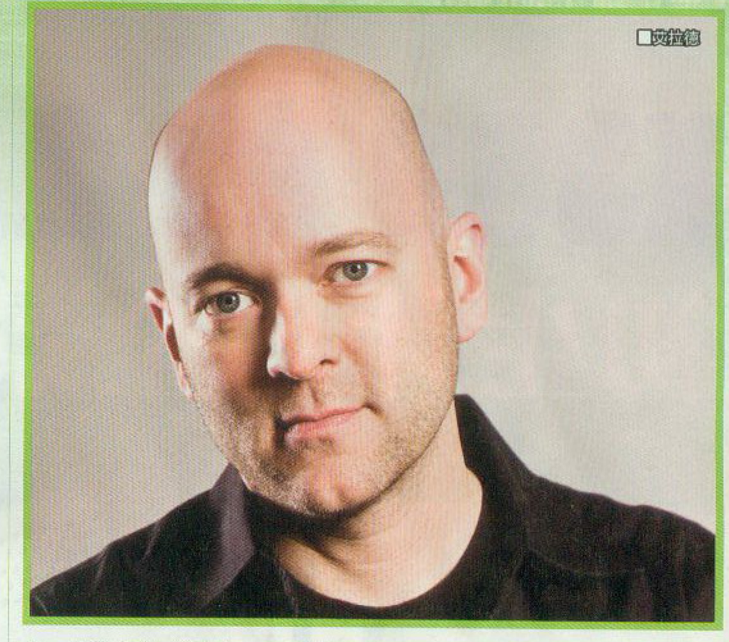
岩田聪说任天堂有责任制作针对各种技术水平玩家的游戏，包括那些被游戏吓坏了的人。

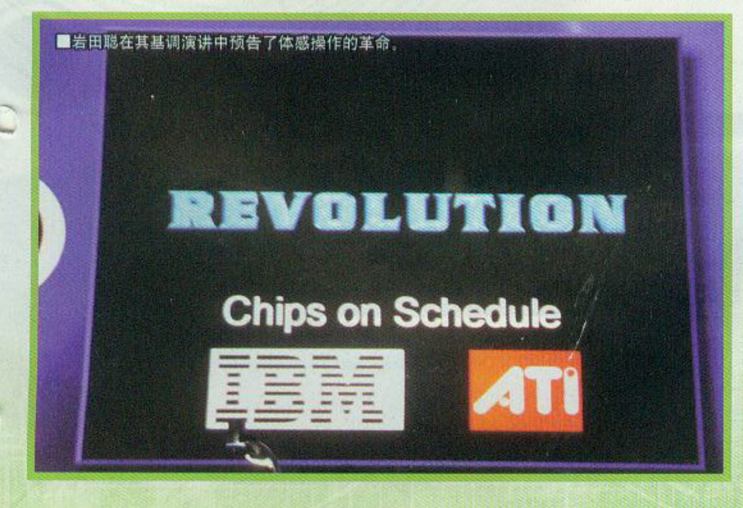
为了回应艾拉德的担心，岩田聪说道，“当然，游戏本身在很多方面更大了。他们在技术感觉上大些了——也占用了更大的数据空间。反过来，这又需要更大的团队……更大的预算——以及为了达成最后期限的更大挑战。这也意味着大型游戏公司会更大，——因为把较小的公司都吃掉了。我们知道下一代主机游戏中，AAA级别的主机游戏的正常预算会达到八位数——这还是在市场营销费用发生之前。只有最大的游戏公司才掏得起这笔钱。”

然后他说道，任天堂的下一款主机，代号“革命”，将完全兼容NGC主机，支持WIFI，并且有一整套任天堂游戏的支持。他确认，革命主机有一枚IBM研发的代号为百老汇的芯片和一枚由ATI研发的代号为好莱坞的图形芯片。岩田聪还提到了一般玩家会被游戏控制器吓坏，这也是暗示当时尚未宣布的秘密创新的控制器。演说的最后，他开心地回忆起成功的时刻，也就是玩家开始玩他的《任天堂全明星大乱斗》第一作的时候，后来这款游戏卖了上千万份。

GDC的总裁莫列蒂纳后来说道，岩田聪为基调演讲定下了一个标准。尽管演讲得到了大家的认可，但是显然任天堂没有任何立即发售新主机的计划。相比微软，任天堂也没有发出任何制作游戏用的开发套件，更不要说对任何人介绍他们的硬件。岩田聪的演讲很多地方与艾拉德一样，但是发出信息的人却如此之不同！

在一次访谈当中，艾拉德被拉进了一个圈套，展望索尼的久多良木健被削去职务，无法再当CEO之后的管理层变动。艾拉德再次重复了他的观点，那就是索尼在进行一个科学项目，纸面上的数据很漂亮，但是实际表现永远对不起起理论性能。


■艾拉德



■岩田聪在其基调演讲中预告了体感操作的革命。

在这些演讲之外，Epic正在为展示厅内熙熙攘攘的人群偷着乐呢。自从E A 收购了游戏制作工具供应商Criterion之后，许多游戏开发人员担心他们以后再也无法使用Render－ware。翘首四望其他选择，Epic的“虚幻引擎3”颇值得考虑一下。但是Epic还在被关好的门后面展示自己的Xenon游戏。展示当中，一群身着重甲的壮汉士兵在夜色之中的城市废墟中穿梭。游戏图像的真实性令人震惊，人物角色上没有讨厌的锯齿。一群敌人对人类士兵发动了伏击，双方开始交火。紧张的体验过后，走出小屋的参观人员被看到的一切惊得目瞪口呆。三年前玩家在E3上刚看到《光环》演示的时候，也差不多是这种反应。蒂姆·斯维尼和马克·雷恩对大家的反应发出了微笑。斯维尼说，他在公开场合批评Xenon的设计让微软不爽，但是他说他很满意其他事情的前进方向。

作为一个经典的传统，莫列蒂纳邀请了一群精英客人到一个酒店套间里举办派对，远离成群的记者。在雅根特酒店举办的排队并不像前几年阿兰·余担任GDC负责人的时候那样疯狂，只是保安团队过来了，让派对安静一点。莫列蒂纳的派对引来了酒店客人的投诉，最后保安人员搅散了这个派对。

就在游戏开发者大会之后，出现了卡梅隆·费罗尼离开微软的消息。每个人都在疑惑为什么是现在。这个时候做出这样的改变，有些奇怪。微软自己没有在当时宣布，而且媒体也没有人写这件事的新闻。他当时从强·托马森手里接过了软件团队，掌管250个人。费罗尼仍然管理Xbox LIVE和杰夫·亨肖的另类娱乐团队、斯科特·亨森的先进技术组ATG，以及唐·柯伊纳的规划组。费罗尼后来说他不能给出一个特别的原因。

“我早就知道，我不可能在X360出货之后还留在Xbox事务之中。我在这里已经呆了13年。两轮Xbox周期。我的手下有两三个强力带头人，马上就可以提拔上来。在这最后的日子里，我的力量绝不是最后最关键的那一下子。很多人都比我强。我在视野方面有所特长，这样我们就可以沿着正确的道路前进。你再看看，很难相信我们的起点曾经如此之低。”

他又说道，“我们开始规划了。所以我决定这时候应该休息了。我准备有所改变。我准备无所事事地在房子外面晃着，再为我老婆的生日制作一个珠宝盒。”

要分别了，最难过的事情是艾拉德和费罗尼曾经是密友。

“失去一个伙伴的确是很难过，”艾拉德说道。“我们是共同创建人。”

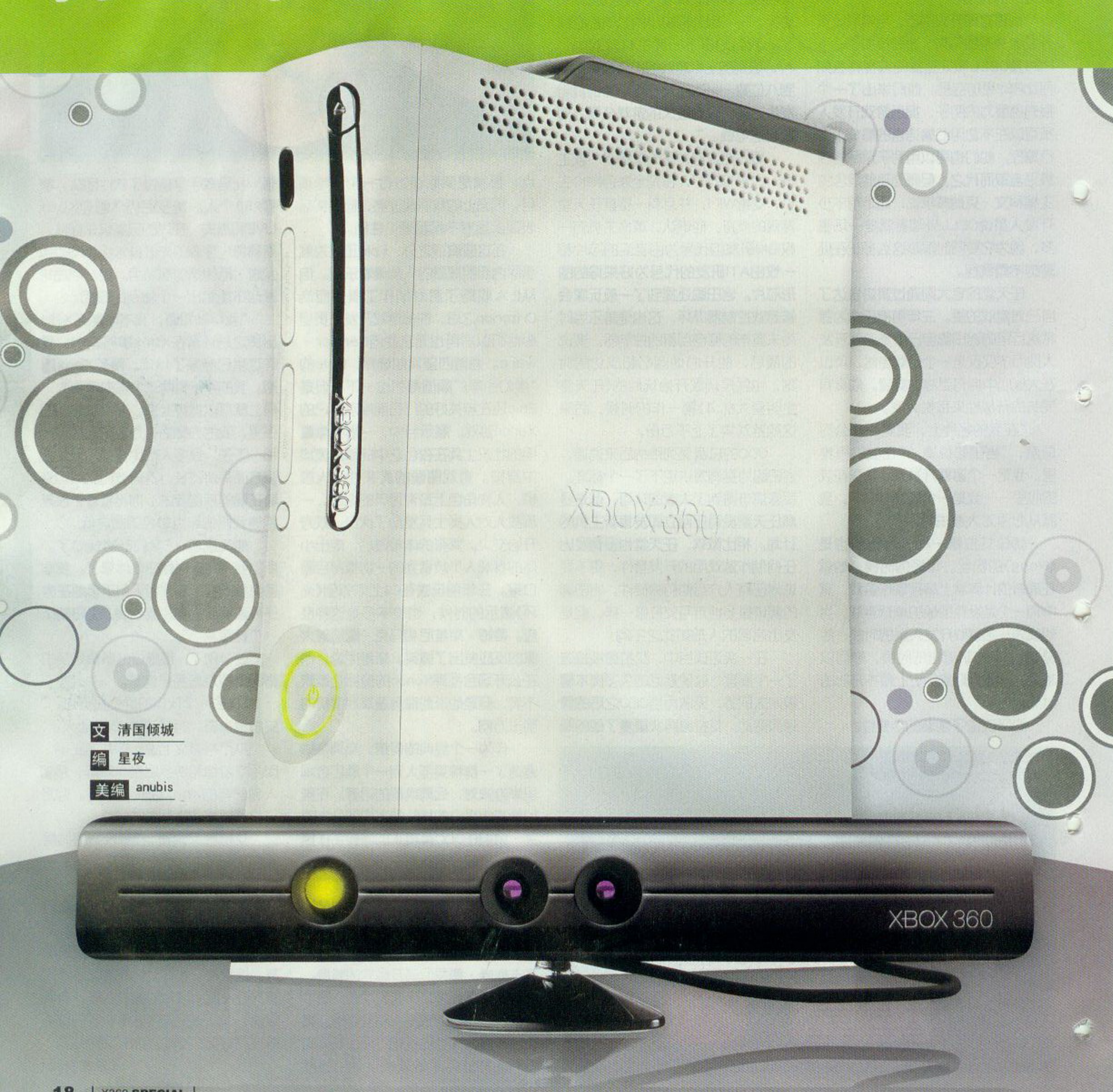
从严格意义上说，这并不正确，因为艾拉德和费罗尼是1999年一起加入到已有的Xbox团队之中的。但是艾拉德就是这么认为的。

艾拉德又说道，“一开始的时候我们大概有20个人，现在还剩下一半。”

费罗尼说道，“分别的时候我们都流下了眼泪。那个时候很难过。但这就是生意。事情变了。我们还是朋友，这很棒。也许我们的路以后还会交叉在一起。我为他效力八年，对我来说，有所改变是件好事。我们互补得很好，我们是个伟大的团队。”

**（未完待续）**

# X360的2.0式进化！
## 初生计划全景展望




文 清国倾城
编 星夜
美编 anubis

Xbox四周岁时，微软推出了X360率先带领游戏业界进入了次世代。如果按照上一轮主机的更新换代速度，按理新一代主机应该在2009年发售，或者至少是在2009年公布。然而由于这一代主机的研发与硬件成本都太高，无论是硬件商还是软件商都不希望过早进入下一代主机，索尼与微软都提出了将主机生命周期延长到10年的口号，因为只有延长了生命周期，才能尽可能提高最终累计销量，软件商也不用刚刚对这一轮主机进入状态又要被迫投入巨额资金研发下一代游戏。

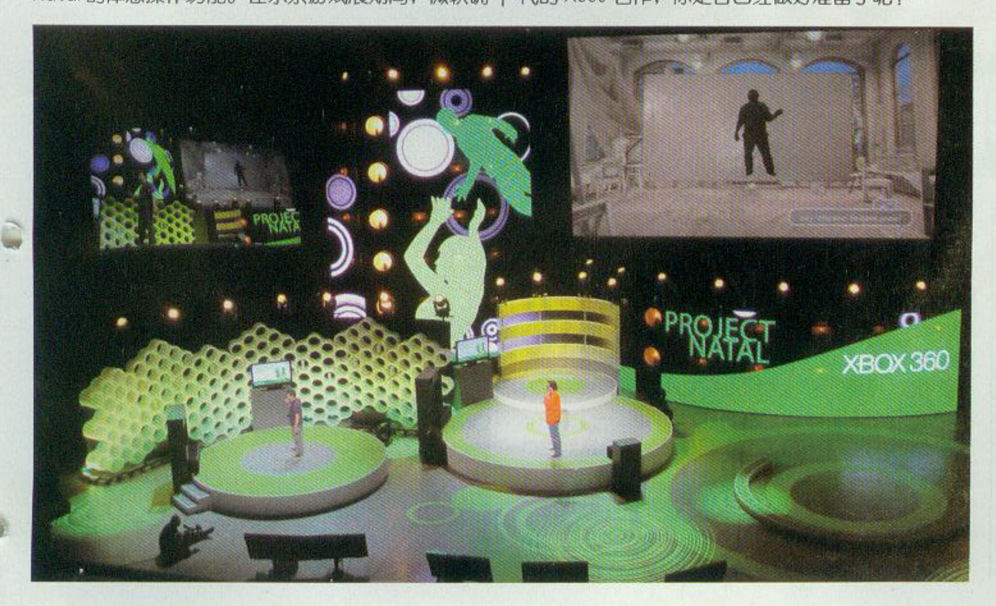
要延长主机的生命周期，除了不断提供高质量游戏外，还要在硬件上有所创新，为玩家带来新鲜感。Wii以操作革新吸引玩家的方式成为现成的参考方案，既然只要通过新的操作方式就可以创造大量的市场需求，那么X360也可以通过推出新操作装置让自身实现进化。因此微软决定抛弃以往以硬件规格进化进行主机更新换代的传统思维，用一款体感操作设备让X360直接"进化"成下一代主机。在E3 2009发布会的最后，微软以"初生计划"的公布作为压轴戏，并宣布娱乐产业的未来即将到来。前微软全球游戏工作室副总裁Shane Kim曾表示"初生计划"的首发将会与新主机首发一样重要，微软集团CEO史蒂夫·鲍尔默在某会议中将"初生计划"误称为"微软的下一代主机"，已经退休的比尔·盖茨表示"初生计划"也将应用于微软的Windows操作系统……对微软来说，"X360+初生计划"事实上就是"X720"，这款能够扫描玩家动作的摄像头就是微软用来延长X360生命周期的法宝，它本身的意义甚至可能比X360本身更加重要，微软也许会将其打造成未来家庭数字娱乐的标准操作界面，无论是游戏、电影、电视还是个人电脑的娱乐与商务应用，都可以借助"初生计划"实现体感操作，让未来的数字化家庭抛开一切控制器，用户本身就是一切娱乐与电子设备的"控制器"，用你的动作与声音就可以控制家中的所有电器。用微软的网络、操作系统与控制界面统一所有消费电子——也许这就是微软的终极野望！

# Natal

# 微软的新一代主机

微软曾经表示已经向第三方发布了一千多套Natal的开发工具包，在数量上甚至比当初X360发售之前向第三方发布的工具包还多，可见微软正在尽最大的努力为Natal首发争取尽可能多的相关游戏，而从第三方的反响来看，Natal确实已经被视为一部新主机。Take-Two公司表示，他们旗下的所有工作室都已经在开始研究Natal的游戏，包括Rockstar。世嘉也表示将全力开发体感游戏。自从E3展以来，微软不断为初生计划招聘开发人员，并且表示正在建造一个新工作室专门为Natal开发游戏。微软游戏工作室旗下的Rare与Lionhead是Natal游戏的主力开发商，目前也在大规模招聘中，Bungie也曾透露《光环 致远星》可能会对应Natal的体感操作功能。在东京游戏展期间，微软确认了大批加盟Natal的发行商，包括Square Enix、Capcom、Konami、NBGI、世嘉等，相信在明年E3展期间将会有数量惊人的Natal对应游戏公开，从微软互动娱乐部与游戏工作室的多名高层的访谈推测，Natal首发时间应该是2010年秋季期间，售价可能是200美元左右，随该设备预计会附赠具有代表性的游戏软件。此外据称微软也有计划推出附带Natal体感侦测功能的新型号X360。

微软的初生计划来势汹汹，由于具备远远超越Wii的动作感应操作可能性，未来必定出现大量超越玩家想像力的游戏作品。当前X360上已有的知名游戏系列也可以通过Natal的操作方式带给玩家全新的游戏感受。对于2010年后即将全面进入Natal时代的X360名作，你是否已经做好准备了呢？




## 微软游戏工作室总经理 Phil Spencer 访谈



2010年后，Phil Spencer将会取代Shane Kim，成为微软游戏开发事务的大当家，对他来说如今最重要的事情莫过于为X360的"初生计划"准备一大批的优质首发游戏阵容。Spencer说，初生计划不仅仅是带给玩家一种新体验，"它是我们整个公司的未来之本，是我们的进化方向。"其实微软在体感操作方面已经有多年的研究经验，2008年4月面向商店、宾馆和其他商业场所推出的Surface电脑就已经实现了体感操作，Spencer说Surface技术也只不过是微软研发多时的相关软硬件技术的一部分，微软在体感技术上的积累可能远远超出人们的预想。

**问：**你们开发Natal已经有很多年了吧？

**Phil Spencer**（以下缩写为PS）：你们所看到的很多Natal的技术都是在微软研发部研究多年的软件——例如面部识别、语音识别、骨骼映射等，这些绝不是现成的技术，不是花点钱就能从外面买到的。

**问：**那么，这技术不是从某以色列公司买来的？

**PS：**当然。我们实际上建立了一个软件平台，然后再考虑有哪些硬件技术可与之匹配，归根到底Natal真正的创新之处还是其软件数量与质量。

**问：**很显然你们用到了微软Surface电脑的那些动作识别技术吧？

**PS：**我们作为一个建造平台的公司，这种互动类型不仅仅意味着玩游戏的方式。在DEMO影像中你也看到了有人使用手势浏览界面，用来选择电影、播放电影。你将会在X360上体验到的远远不止这些。这是我们公司的未来之本，代表着我们的各平台在未来的发展方向。

**问：**Xbox团队几年前看到Surface的DEMO时有没有想过把它用到游戏里？

**PS：**我们也参与了那个项目。作为一家公司，我们有很多的技术共享和信息共享，Surface这种基于消费领域的技术自然更是如此。最后的结果还融入了众多的灵感来源。

**问：**那么能不能将Natal视为Surface技术的电视版呢？

**PS：**我们的技术最大的特点就是纵深，能够对纵深方向进行侦测意味着可以将全身的动作扫描到屏幕中。我想比起Surface这是一次进化。从影像中你就可以看到将各个运动节点覆盖到骨骼上，节点的数量之多已经实现了全身骨骼的动作映射，你的手臂、腕关节、腿部动作都被精确扫描。不管是Surface还是其他设备都没有做到这一点，因此这绝对是一次进化。

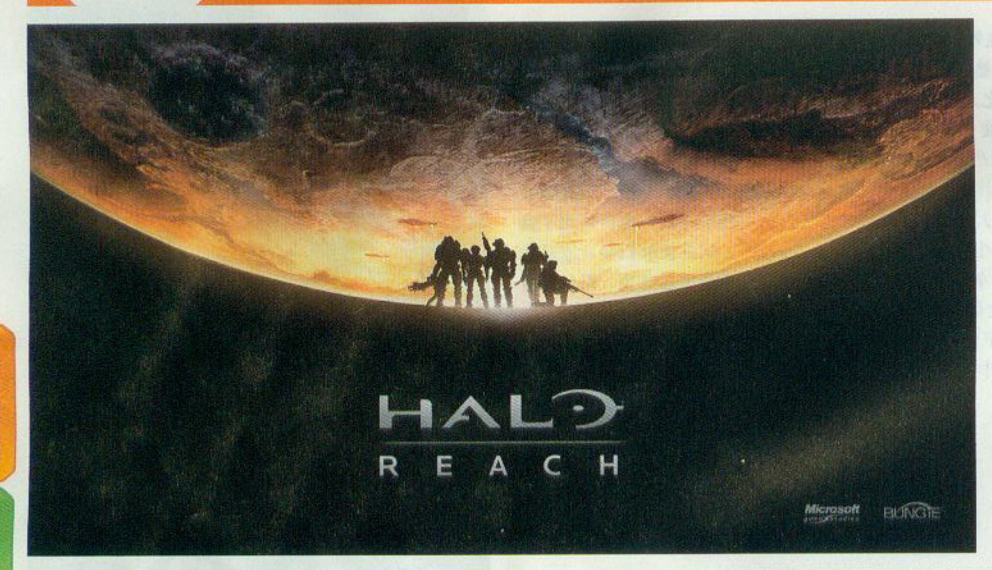
**问：**多人游戏呢？怎么玩？从DEMO来看语音指令只是锁定某个特定玩家。

**PS：**其实在同一个场景中可以对多人进行全骨骼映射。

**问：**同时可以扫描多少个人，可以多少人同玩呢？

**PS：**这取决于保真度以及你想要怎么分配——

# 光环 致远星




E3 2009微软发布会中惊鸿一瞥的《光环 致远星》足以令光环迷们保持亢奋，这很可能会成为Bungie开发的最后一款《光环》，因此意义重大。《光环 致远星》是"《光环》系列"第一作的前传，目前并未公开任何详情，只有在一段简短预告片中能够看到星盟的飞船正在轰炸殖民星球致远星，从一些片段中还可以看到本作会有太空大战的内容。《光环 致远星》的预定发售时间为2010年秋季，与传闻中Natal的发售时间一致，因此将其作为Natal的首发游戏之一不无可能。不过Bungie对Natal似乎并不是很热情，虽然透露了本作很可能会利用Natal的操作特性，但后来又指出"只有在确实有意义的情况下才会使用Natal"。看来《光环 致远星》应该会在某些特殊之处使用Natal的功能，但手柄仍然是主要操作方式，如果你拥有Natal，也许可以在某些手柄不易操作之处大显身手！当年《光环》的出现为家用机的FPS游戏操作建立了标准，《光环 致远星》能否为Natal时代里FPS游戏的操作树立典范？

## Natal功能展望

### 动作感应

在FPS类游戏中，"《光环》系列"的Natal应用潜力可以说是较为广泛的。比如双手持有不同武器战斗的设定就可以通过Natal变得更加有趣，两只手分别控制画面中的两个武器（及其准星），两只手臂的移动1:1转化为屏幕中两个准星的移动，食指做出扣扳机的动作即可开枪，将双枪战斗的乐趣发挥到极致。手臂的快速大幅度晃动可以更换武器，根据晃动的方向还可以变为换子弹。镜头的移动可以通过头部扭动来完成，用身体的前倾后仰控制前进与后退，根据身体前倾的幅度还可以控制奔跑速度，通过身体的左右倾斜做出侧闪动作，躲避敌人的子弹。此外，近距离战斗在游戏中的重要性也很高，利用体感操作更加可以实现用手柄不可能做到的细微动作，如果正面有敌人逼近，你大可以用力地向前踹出一脚，从脚上传来的活动筋骨的快感配合画面中敌人被踹出几丈开外的视觉效果，一定会有淋漓畅快的感受，只不过脚上千万别穿拖鞋，以免你家的高清大电视遭殃……

当然，手脚并用地玩上几个小时的《光环》是一件十分累人的事，而且生性较为冲动的玩家很容易在游戏过程中伤及人畜，或者将茶几踢翻，各种事故报告一定会多如牛毛。如果你想保持仪态老老实实地玩游戏，又想让Natal发挥一些作用，也许可以利用它的声控功能。




■看到恼人的家伙不断逼近，你是否有种想将其一脚踹开的冲动呢？

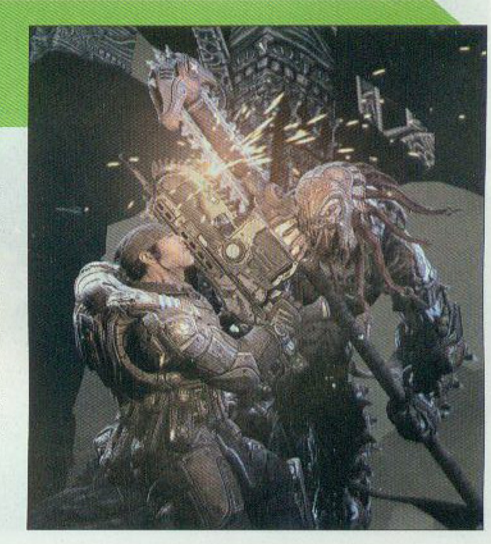


■出色的AI搭配智能语音指令，意味着不用联网也能享受到多人组队的乐趣。

### 声控

出色的AI是"《光环》系列"最为人称道的地方之一，在AI技术上实力雄厚的Bungie可以为玩家设计一套智能化的语音控制系统。育碧已经在《末日战争》中通过耳麦实现了相当出众的语音控制，通过几个关键词的组合进行调兵遣将比手柄方便许多。智能语音识别是Natal的重要功能之一，不仅能识别关键词，还可以识别一些简单的语句。通过语音指挥AI队友作战是很容易想到的设定，在场景中探索时也许还可以与队友聊聊天，如果玩家问到特定的话题，没准还能触发一些隐藏情节。

# 战争机器 Natal



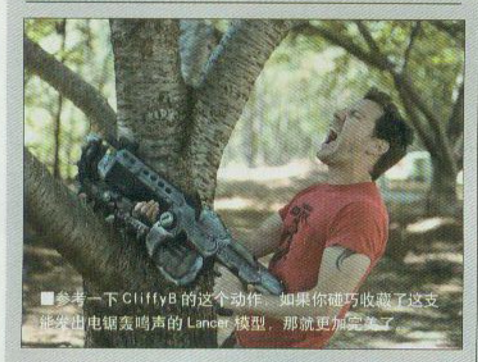
Epic Games是最坚决的传统操作方式捍卫者，当Wii刮起了体感操作之风，Epic的多位高层曾经发表了不少对Wii不屑一顾的言论。Epic捍卫传统操作方式的原因是其作品大多为核心向，多数铁杆玩家更倾向于手柄操作。此外Epic是业界最主要的"画面派"代表厂商之一，"虚幻引擎3"才是其主要收入来源，如果业界走上注重操作改革而忽略画面的发展方向，无疑对Epic的长远发展是非常不利的，因此对于Natal，Epic表现得较为冷淡。

7月初，《战争机器》制作人CliffyB在记者访问中说："作为一个游戏制作人，每次我们看到那样的新技术出现，都会有灵感冒出来。我们会紧密关注Natal，不过不敢保证会有作品推出，在未来很长一段时间里，传统的控制界面仍然会是Epic的主要界面。"Epic副总裁Mark Rein也表示："我们不知道是不是有必要使用Natal，《战争机器》这类游戏似乎并不是Natal的目标。它只是为非玩家开启了全新的可能性。"

尽管如此，某些迹象表明Epic Games已经在积极备战"初生计划"。E3 2009中几个Natal的DEMO都是用虚幻引擎制作，为应对将来Natal游戏将成为X360主力的局面，Epic可能会为专门研发一个Natal版的虚幻引擎，为开发商制作高画质的体感游戏提供强大的开发工具。《战争机器》是Epic第一款使用"虚幻引擎3"制作的游戏，成功证明了该引擎的强大之处，因此Epic Games完全可以考虑使用Natal版虚幻引擎制作一个《战争机器Natal》。

# Natal 功能展望

## 电锯狂魔


■参考一下CliffyB的这个动作，如果你碰巧收藏了这支能发出电锯轰鸣声的Lancer模型，那就更加完美了

《战争机器》最具标志性的武器莫过于电锯枪Lancer，靠近敌人时用电锯将敌人砍瓜切菜般砍倒，在电锯的轰鸣声中满足嗜血的杀戮快感，在《战争机器2》中更是加入了电锯对砍的要素，在刺激的同时又有"一不小心就会被砍得血肉模糊"的恐惧感。如果用体感操作来表现电锯战斗，一定会让玩家的游戏投入度大增。只要模仿手握Lancer的姿势，移动双手就可以控制砍杀的方向，然后双手猛力向下挥舞就可以看到兽族战士在电锯轰鸣声中血肉横飞。这时也许还可以应用Natal的声音侦测功能，只要玩家大声叫喊，就可以提升砍杀的力度。注意：游玩时切记关好门窗！以免邻居举报隔壁有电锯杀人魔。

## 虐敌

疯狂的虐敌技能是《战争机器2》暴力血腥成分的主要表现，一脚将受伤倒地的敌人爆头不够，还要对着尸体猛踩到血肉模糊，甚至可以用拳头将敌人活活揍死。不仅如此，多数武器都有近距离终结动作，比如用狙击枪柄爆头，用盾牌下边缘将敌人斩成两截……这些虐敌技无疑是Natal大显神威的好机会，用自己的脚踩爆兽人的头肯定比按X键爽快得多，你还可以选择踩踏的具体部位；至于用乱拳把兽人当沙袋打，更是锻炼身体兼发泄情绪的最佳选择，其他诸如枪柄爆头、盾牌斩人等设定都可以通过动作模仿提高游戏投入度，这些场面可以专门设置为主视点，让玩家的动作1:1地转化到画面中，体验拳拳到肉的快感。Epic设定这些功能的本意就是要图个痛快，光靠视觉与听觉上的痛快难免有些欠缺，再辅以动作模仿才是暴力虐敌的至高境界！

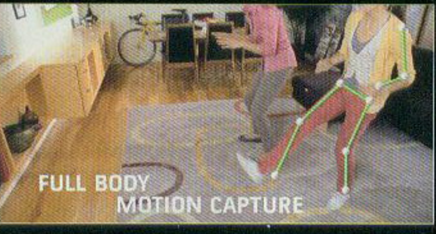

■用自己的拳头痛揍对手，享受至高的虐敌快感

# "初生计划"的技术原理

通过分析摄像头捕捉到的画面判断玩家的运动状态，这种体感技术索尼早已在EyeToy中实现，不过"初生计划"的技术原理与之完全不同。自从这款摄像头侦测设备公布后，多数人将目光聚焦在摄像头本身，为其提供硬件技术的以色列3DV Systems公司因此成为焦点。"初生计划"的硬件本身确实是来自3DV的ZCam技术，2009明年3月微软买下了3DV公司，之后就在E3上公布了"初生计划"。不过微软一直没有直接承认"初生计划"使用了ZCam技术，而是在不断强调"初生计划"真正的"魔力"在于微软自己研发的软件技术，是微软自己研发的软件技术实现了精确的动作、脸部与语音识别。

"初生计划"的硬件包含了以下组件：一个RGB摄像头、一个纵深感应器、一个红外线发射源、一个多阵列麦克风以及一颗专用处理器，用于运行"初生计划"的独有软件。RGB摄像头与红外线发射源是用于侦测动作与测量距离。多阵列麦克风用于语音识别以及声音的位置判断。这些技术本身都没有什么特别之处，目前在各个领域应用甚广，而"初生计划"的真正神奇之处是微软开发的分析软件，使其配合应用，实现精确的动作感应。

EyeToy技术是通过对摄像头拍摄到的每一帧画面进行分析推测玩家的动作，例如通过颜色、亮度等信息将手部的动作与背景分离，这需要进行大量的校准，耗费的处理能力不小，而且会受到环境光线的影响。而"初生计划"的秘诀在于使用了"3D成像技术"。摄像头状的红外线发射源会射出一面"光墙"，这面墙"击中"前方的物体（例如玩家的脸部）就会有光线反射回来，而反射回来的光线形状与该物体一致，这就像用红外线光墙打在玩家脸上，形成了玩家脸部的模具。这面反射回来的光墙被RGB摄像头接收，形成一幅由不同灰度值构成的图像，脸部的不



▲Natal会只能分析玩家的关键位置，据此搭建玩家的骨架。

同部位根据与摄像头之间距离的不同会形成不同的灰度值，只要根据每个像素的灰度值就可以判断其在三维空间中与摄像头之间的距离。通过这种方式，就可以将摄像头前方的所有物体"扫描"到系统中，微软研发的软件其神奇之处在于能够将扫描到系统中的物体进行"解构"，根据人体的骨架构成特征和动作特点，将玩家从场景中"分离"出来。因此在玩"初生计划"的游戏之前，会有一个简短的校准过程，玩家要根据画面中的提示做出相应的动作，这个过程就是将玩家从场景中"提取"出来，系统会判断玩家身体的48个关键点（主要为关节），然后将玩家的"骨架"保存于系统中。也就是说，当玩家在摄像头前做出各种动作的时候，系统"看到"的是一具运动中的"骷髅"，即使在玩家前方偶尔有物体挡住或者刚好有朋友从前方经过，系统也会通过模糊判断，根据露出来的身体部位判断玩家的全身动作。它还可以同时扫描并多个玩家的"骨架"，分别扫描镜头前多个玩家的动作，而在一旁观战的其他玩家只要没有从菜单中选择加入游戏，无论在旁边做出什么动作都不会对游戏造成影响。

比如捕捉每个玩家的多少个关节点。我感觉我们将会实现整个屋子里的人都乐在其中的体验。不仅是扫描多个玩家的动作，也能同时对应多人的语音指令。

问：玩家是不是要在同一个层面上才能被该设备"看到"，如果被前面的其他人挡住会怎么样呢？

PS：这个技术有很多神奇的地方。它会思考，知道骨骼的运动轨迹，一旦将你的骨骼映射到游戏中，即使在一定的时间内拍不到你了，也能猜出你在哪里。它运作得非常完美，非常让人印象深刻。

问：是不是只能限定于那些画面不是太精细的游戏？我估计这技术应该会给处理器带来不少负担。

PS：会有高清游戏的。DEMO中的绘画游戏和挡球游戏都是使用虚幻引擎3做的，也就是《战争机器》相同的引擎。大家肯定会看到很多高清游戏，不过刚开始我们首先会围绕于操作感觉本身。

问：索尼说经过他们的研究发现，在FPS游戏中需要有实体的扳机键才能有足够的精确度。对于射击类游戏，Natal光靠摄像头的动作扫描能精确侦测指尖的动作吗？

PS：我们早就调查过对我们顾客而言比较重要的所有游戏类型，我们对于已经想到的解决方案充满自信。在游戏中如何探索、射击、驾驶都是经过深思熟虑的。正是因为解决了这些问题，我们才认为公布该技术的时机已经成熟。

问：你们为什么不选择在游戏开发者大会中公布呢？

PS：我们想要展示的不是一个技术演示DEMO，不是某某人走在美丽新世界里，拿着手电筒照向墙壁或某物（注：在这里讽刺了PS3动作感应系统的演示）。我们想要大家看到里面的乐趣，而不是摄像头如何运作。只有E3才最适合，因为E3就是娱乐，我们参加E3就是要取悦大家。

问：和Shane Kim谈过之后，我估计这个设备要卖200美元左右。他曾说这个设备至少要100美元以上，而且也说过通过《摇滚乐队》和《吉他英雄》证明人们愿意为游戏机控制器花200美元。那么Natal会是200美元吗？

PS：我们还没开始讨论定价。现在就是专注于硬件以及未来的成品。不过我可以说价格不会太高。

问：你应该不会想卖得比入门级配置（199美元的Arcade版）本身还贵的价格吧？

PS：我们知道在现在的经济环境下，大家手头都不是很宽裕。因此我们不会让大家花钱再买一台新主机，只要花点钱买个新操作设备，你就可以获得全新的体验。

问：Natal会与游戏同捆吗？

PS：我们还没想好同捆哪些游戏或者是否同捆。我们将会有全套的首发战略，会有足够的游戏阵容和多样化的游戏类型。我们将其视为与主机首发同样重要，当然会有充足的游戏。

问：明年E3召开时能否达到可发售的状态呢？

PS：我们要在确保其有趣可靠的情况下才会发售。

问：Natal技术会内置于下一代Xbox中吗？

PS：玩家可以这么期待。我们会让已有的投资发挥最大的价值。它就像Xbox LIVE一样，会将整个家庭娱乐提高到一个新的层次。

# 神鬼寓言 III

2009年8月举办的科隆游戏展中，微软召开的展前发布会简直就是《神鬼寓言III》的专场发布会。虽然微软与Lionhead连实际游戏画面都没有公布，但是却公开了不少剧情与系统详情。在发布会中Lionhead创始人Peter Molyneux多次提到本作新增的“触摸”系统，并表示该系统的作用是与各种人物进行动态地互动，而且“并不是简单地按一个键就可以完成”。当时这被激动的玩家与媒体们认为是暗示本作将对应Natal，因为用体感的方式“触摸”游戏中的人物似乎是最佳选择。然而在发布会后没多久，Lionhead在其官网论坛中表示：“我们目前没有计划在《神鬼寓言III》中使用Natal，所以请大家不要再开这样的帖子了。”

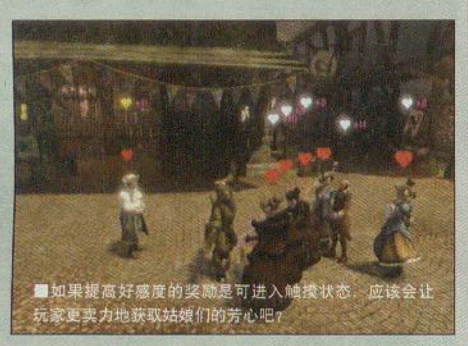
由此看来，至少在目前的规划阶段，“触摸”系统仍然是用手柄操作的，所谓的“并不是简单地按一个键就可以完成”应该是表示需要通过多个键位的组合做出复杂的动作。但是计划赶不上变化，“目前没有计划”不代表在设计阶段中不会临时增加Natal功能。《神鬼寓言III》的预定发售时间是2010年第四季度，即Natal的预期发售时间。以微软对Natal的重视程度，要求Lionhead为《神鬼寓言III》添加一些Natal的功能实在是合情合理，更何况在微软旗下的工作室中，Lionhead是Natal游戏的开发主力之一，在E3展中最匪夷所思的Natal演示就是Lionhead开发的技术DEMO《Milo & Kate》，据称这个DEMO其实来自Lionhead的某个新作。


■作为“初生计划”主力大将Peter Molyneux的作品，《神鬼寓言III》如果不支持Natal就太可惜了。

既然Lionhead已经有相关的研究成果，顺水推舟地在《神鬼寓言III》中设计一些体感操作功能也在情理之中。之所以目前暂时没有使用Natal，可能是因为Lionhead的Natal游戏研发团队与《神鬼寓言III》团队是两个完全独立的团队，各自忙于自己的项目开发，二者之间暂时还没有交集。不过Peter Molyneux对Natal充满热情，而且在E3展中的《Milo & Kate》博得满堂彩，为Lionhead赚了不少面子，在这样的热烈反响之后Molyneux没理由错过在Natal上大显身手的机会。

## Natal 功能展望

### 触摸系统


■如果提高好感度的奖励是可进入触摸状态，应该会让玩家更卖力地获取姑娘们的芳心吧？

大家都知道，《神鬼寓言》作为一个M级的游戏系列，有不少成人化内容。在《神鬼寓言II》中，你不仅可以结婚生子，还能嫖妓通奸甚至玩双妃，Peter Molyneux曾经表示，他是出于市场需要故意加入了这些香艳内容，“因为德国人喜欢这些”。在《神鬼寓言III》中，已经十分邪恶的香艳因素将会再度升级，加入了在某些日式18禁游戏和NDS美少女游戏中日益流行的触摸系统。当你与异性的关系进入了足够亲密的阶段，就可以使用“动态触摸系统”，至于能够触摸到何种程度Lionhead并未详细介绍，可以肯定的是，如果Lionhead将该系统改为Natal的体感操作肯定会让触摸的乐趣倍增，触摸动作的丰富性也会大大增加。如果你看过Natal公开时某张在网上流传甚广的修改图，应该就会对该系统的前景更加期待……先别急着动歪脑筋，由于美国对色情内容管制极为严厉，如果内容太出格，就会被评为AO级，这就意味着无法进入沃尔玛、玩具反斗城等大型零售集团，将会对游戏销量造成巨大影响，因此《神鬼寓言III》的触摸系统绝对不可能让玩家为所欲为。

### 绅士模拟

《神鬼寓言III》中使用触摸系统的前提是对方对你产生了足够的好感度，这个好感度设定与日本的恋爱游戏有些相似，不过玩家博取对方好感度的主要手段是彬彬有礼的举止。不难想像，用Natal模拟这些动作也是不错的主意，像绅士一样脱帽鞠躬，邀请千金小姐跳舞，或者亲吻对方的纤纤玉手，端庄的举止会立刻给对方留下良好印象。《神鬼寓言III》将会更多地围绕上流社会的生活，玩家扮演的是前作主角的儿子或女儿，目的是争取人们的信任与支持，最终统治整个Albion大陆。显然，与贵族们打好关系是必不可少的，在上流社会的社交生活中有很多贵族举止可以模仿。如果你觉得这些装腔作势的动作太麻烦，不妨多多忍耐，只要得到了姑娘的芳心，进了房间之后大可原形毕露……



■有了Natal就不用再从各种图标中选择动作，各种举止均可模拟。

## 宠物互动


■从设定图来看，宠物仍然会在《神鬼寓言III》中发挥重要作用

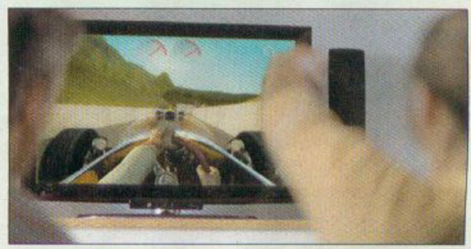
Molyneux是爱狗人士，在《神鬼寓言II》中，狗不仅是玩家最好的伴侣，也在游戏系统中发挥了重大作用。《神鬼寓言III》目前并未确定是否会有爱犬陪伴玩家，不过在设定图中可以看到有鸡有犬，看来宠物与家禽仍然十分重要。E3展的《Milo & Kate》DEMO中，Kate就是一只狗，只不过并未在演示中公开，可以肯定，Molyneux已经设计了很多与Kate的互动功能。通过Natal与狗互动将会非常简单实用，通过语音让你的狗“坐下”、“把骨头捡回来”都是显而易见的功能，或者也可以命令你的狗攻击敌人，如果表现出色可以摸摸它的头。Lionhead还可以从索尼的《Eyepet》那里吸收一些经验，例如通过摄像头把家里的玩具扫描到游戏里然后与狗一起玩耍，还可以在纸上画出图案，经摄像头扫描之后在游戏中变为实物。

# 火爆狂飙 Natal

在E3展期间，微软已经向一些记者内部演示了《火爆狂飙》的Natal版，游戏方式与Natal宣传片中一个赛车游戏的操作方式相同，玩家做出手握方向盘的动作，然后做出转动方向盘的动作即可控制汽车的前进方向。玩这个游戏时，前方最好不要有茶几挡住腿部，因为摄像头要拍到玩家的腿部动作，将右脚向前蹬即为加速，收回到中间位置为停止加速，将腿向后弓即为刹车。这段DEMO只用了几天的时间就制作完成，可见将普通游戏转化为Natal版是非常容易的事。有些令人担忧的是，在进行甩尾操作等需要手脚快速配合的高难度动作方面可能会出现一些问题。据Natal负责人Alex Kipman介绍,Natal版《火爆狂飙》帧率为每秒30帧，摄像头会在5帧之内完成对玩家全身的扫描，也就是说，每秒钟最多只能扫描6次，如果玩家的动作太快，就会有一些动作无法被扫描到，而且从玩家做出动作到汽车做出响应之间会有一点延迟。对于《火爆狂飙》这种快节奏的赛车游戏，失之毫厘就有可能撞得粉身碎骨。好在多数赛车游戏并不需要太快的操作速度，尤其是《极限竞速》这种以驾驶模拟为目标的赛车游戏。从宣传片来看，玩家还可以模拟手动档汽车的驾驶方式，踩离合、换档等动作都通过动作模拟的方式完成，右手收至腰间做出前推动作即为升档，后拉为降档；左脚向前抬为踩离合器，向后收为松开。这种操作方式可以让玩家的四肢全部运动起来，不过在路况复杂时也许会出现手忙脚乱的情况。因此开发者也在考虑不按照现实的驾驶动作进行操作，例如可以将手中想像出来的方向盘向前推进行加速，向后拉为刹车，虽然失去了真实感，但是在激烈的比赛中这种操作方式可能更符合玩家身体的直观反应。另外还有一种是微软没有想到而被索尼率先实现的体感功能：在《GT赛车5》的驾驶舱视点中，玩家可以通过移动头部的方式移动镜头，驾驶中准备变道时，只要左右扭动头部就可以看到左右后视镜中后方的情况。能够精确捕捉玩家头部动作的Natal当然也可以轻松实现这种功能，在《火爆狂飙》这类道路车流量较多的游戏中相当实用，更重要的是可以提高临场感。

在Natal的宣传片还出现了赛车游戏中驾驶之外的动作模拟，例如汽车经过修理点时更换轮胎，可以模仿换轮胎的动作。设计者的意图是实现全家同乐，玩家在驾驶的同时，坐在旁边的父母还可以提供换轮胎等比赛服务。

只要确定了一个有效的赛车游戏方案，今后在X360上为数众多的赛车游戏就可以依葫芦画瓢，而这个制定标准的任务自然要交给试图成为“GT杀手”的“《极限竞速》系列”。《极限竞速3》导演Dan Greenawlt说：“最让我兴奋的莫过于Natal，它和我在2002年就已经制定的核心理念一致——那就是要将玩家变成车迷，将车迷变成玩家。有了Natal，我就可以扔掉手柄，让大家更直观地感受赛车魅力。”Greenawlt并未确定《极限竞速4》是否会采用Natal，不过他提出了不少想法，例如将体感操作功能用于汽车改装，你所收集到的各种汽车零部件不再是按个键就自动安装到汽车上，你要像修车师傅一样亲自改造自己的爱车。除了零部件拆装外，汽车的个性化喷漆也可以用体感的方式进行。



▲模拟方向盘操作即可控制赛车游戏，据试玩者报告，这种操作方式确实可行。

## 日本业界名人展望 Natal

由于X360在日本岌岌可危，众多X360独占的游戏都陆续移植PS3，微软要获得日本的X360独占大作难上加难。而“初生计划”将会成为微软的一个新机会，微软正在拉拢日本的名制作人为X360制作体感游戏，在2009东京游戏展期间，微软邀请了稻船敬二、小岛秀夫和名越稔洋这三位明星制作人，参加了“X360创作人座谈会”，探讨了Natal的未来。稻船敬二自然是X360一贯的拥护者，而小岛秀夫与名越稔洋都是索尼阵营的代表人物，这次出席Natal的讨论会，暗示着他们也许已经有Natal的作品正在开发中。

座谈会刚开始是微软互动娱乐部高级副总裁Don Mattrick通过录像向三位制作人表示敬意，接着他表示X360是最适合日本游戏开发商的游戏平台。Mattrick说，去年在美国发售的20款最畅销日本第三方游戏中，X360版的销量比其他主机高20%。Xbox日本事业部长泉水敬询问了三位制作人对Natal的印象，名越稔洋坦白地说，刚开始对其非常怀疑，看到实际演示后很快被完全征服，他开始向微软咨询什么时候能拿到开发工具包。稻船敬二对Natal的反应更强烈，目睹Natal操作演示的那一刻，他的脑子里被各种创意淹没。小岛秀夫看到Natal时同样非常震惊，“那种冲击就像当年在FC时代里，习惯了2D画面后第一次看到3D画面。”小岛秀夫知道很多企业和研究机构都在研发类似的技术，没想到让微软抢了先。“见过Natal之后我一直强忍着想要把看到的一切告诉所有人的冲动。”小岛说。



■三大巨头捧场，预示着Natal日式游戏的光明未来。

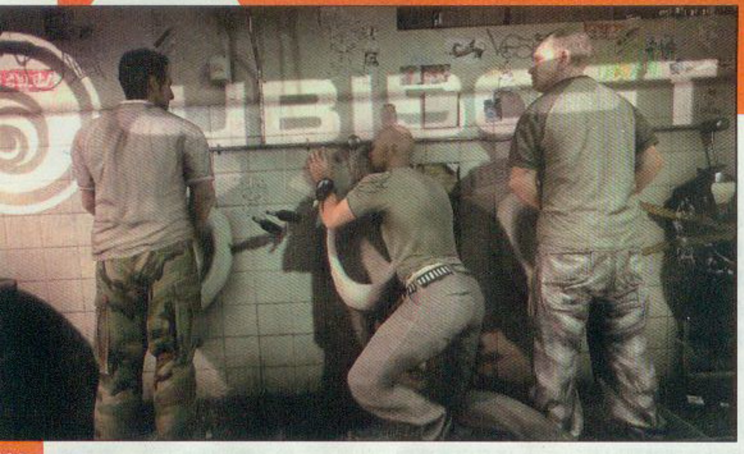
稻船敬二认为，游戏开发者总是不愿意抛弃过去的传统，而对于Natal，开发者不需要扔掉已有的技术，可以在此之上增加新的卖点。“这种技术超越了我们已有的一切，同时又可以利用现有的传统。”小岛秀夫也认为Natal不仅将改变游戏的未来，也将改变所有人的生活方式，从购物到广告再到商务，都有Natal施展魔力的空间。Natal将会让科幻小说中描述的场景成为可能。对于Natal的游戏应用，小岛秀夫最感兴趣的是它能够识别并理解人类的情绪，并且以前所未有的方式与人类互动，玩家将可以在游戏世界里表达自己的情感。名越稔洋举了几个Natal在游戏中应用的例子，例如玩家做出必杀技的动作让主角发动必杀技，或者在电视机前做出假面骑士那样的动作进行战斗。

小岛秀夫认为，玩家很快就会习惯手上不握任何控制器就能玩游戏的新潮流，虽然有些玩家刚开始会觉得很奇怪。不过让玩家逐步适应全身体感的新时代是游戏开发者的责任，正如名越稔洋所说：“我们要培养玩家，而不是突然跳到全新的领域，应该有一个平稳的过渡期。”

“还记得《回到未来》那部电影吗？我们现在离未来已经很近了！”名越说。

小岛秀夫还提出了Natal在其他领域的应用，例如医疗领域，Natal可以在老人与病人的远程护理方面发挥很大的作用。稻船认为Natal可以让残疾人也能享受游戏的乐趣，因为用身体、语音识别和面部识别等都可以进行游戏。最后稻船表态：“我们应该为人们树立榜样，立即行动起来，让他们看到Natal的潜力。我们应该带领全世界接受这种新技术。”稻船敬二的梦想是有朝一日能够制作出一款能表达复杂情感的游戏，可以像电影一样“对心灵造成巨大冲击”。名越稔洋希望用Natal创造“生命观”。小岛说，与能够认识自己的、机器人一样的高科技产品面对面交流，是自己儿童时代的梦想，现在梦想已经实现，他将会用这种技术尽自己所能开发出最出色的游戏。

“Natal将成为最了解我的人！”小岛说。



# 分裂细胞 Natal

《分裂细胞 断罪》首席设计师 Steve Masters 对 Natal 十分期待，他曾在媒体采访时说："我很想使用 Natal，我认为用它可以实现很多的可能性，我知道育碧已经在进行相关研究。"

育碧对于新技术一向反应迅速，当多数第三方对 Wii 的操作方式还存在疑问时，他们已经开发了《疯兔危机》和《赤钢铁》，而且双双创造了百万销量。对体感技术经验丰富的育碧必然也会对 Natal 做好充分的准备。潜入类游戏的动作种类较多，还有各类花哨的装置可用，是利用 Natal 功能的极好题材。小岛秀夫已经在 TGS 期间宣布支持 Natal，也许《潜龙谍影 崛起》中还会临时增加一些体感操作的迷你游戏，而作为《MGS》最大劲敌的《分裂细胞》当然不能错过 Natal 为潜入类游戏带来的全新可能性。

## Natal 功能展望

### 体感潜入

在潜入类游戏中，最经常做的动作就是弓着身子偷偷摸摸地前进，如果让玩家佝偻着背在电视机前不断模仿这个动作，那将会是十分无趣而累人的事。不过在潜入过程中会用到许多动作，例如在墙角敲打墙壁将敌人引诱过来，然后绕到墙壁另一侧溜走；当你神不知鬼不觉地从背后接近敌人，然后伸出双手，将他的头用力一扭，就可以悄无声息地除掉一个障碍。将敌人干掉后，还要将尸体拖到隐蔽处，或者将敌人的衣服脱下来穿到自己身上，然后混入敌人内部。敲墙、扭脖子、拖尸体等动作都可以用体感完成，你可能觉得用按键操作更方便，但体感操作的细节与临场感是按键无法比拟的，想像一下用你自己的手臂勒住对方的脖子，或者从任意角度以任意的力度将敌人的脖子扭断，在咯嚓声中产生的真实快感肯定是传统操作方式体会不到的。



■从背后靠近敌人，做出勒颈的动作，可以用这招杀敌，也可以掌握力度，用这招逼供。

在很多特工题材的电影中，打斗场面都经过了精密的设计，充分利用场景的特征，这种动作场面特点在《分裂细胞 断罪》中得到完美呈现，而如果运用 Natal，将会让场景互动性再度提高。用地上拣来的镜片观察侧后方的情形，如果使用体感操作，就可以很方便地移动镜片的位置和倾斜角度，实现手柄操作难以做到的动作细节。使用场景中的物体作为武器将会更加便利，从身边捡一些棍棒椅子之类都可以成为相当实用的武器，与手柄操作相比，体感操作的优势在于你可以控制击打的位置，对准对方的头部一阵猛敲。

### 语音互动

Natal 的摄像头具有听音辨位的功能，可以判断摄像头前各种音源的方位与距离，将这种功能运用于游戏中，可以实现虚拟世界与现实世界的奇妙声音互动，也可以实现在过去不可能做到的多人游戏乐趣。例如当你躲在墙角处，而敌人正在向你靠近，即将发现你的行踪时，坐在你身边的朋友急中生智，跑到电视右前方远处吹了声口哨，这时敌人就会"听到"右前方传来的口哨声，于是赶去查探究竟，这样就成功帮助你脱困。

如果你穿上了敌人的服装，想要进入某个由敌兵把守的基地，对方可能会让你报出暗号，这时你可以喊出刚才逼供时得到的暗号，就可以顺利过关。而逼供的过程本身也可以通过体感操作完成，开动你的脑筋，用各种动作将敌兵折腾得死去活来，直到问出你想要的答案。





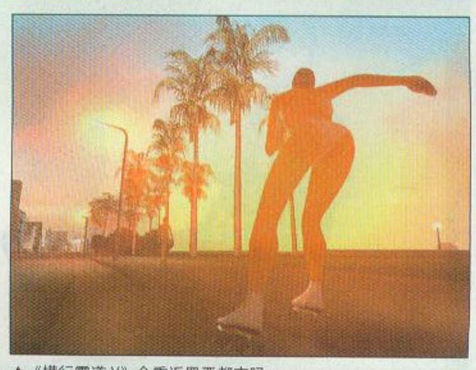


■故意在某处发出声音，将敌人引诱过来之后，绕到后方将其制服。

# 横行霸道 V

业界最著名的游戏分析家 Michael Pachter 认为，《横行霸道 V》很可能会在 2010 年 10 月发售，因为 Take-Two 今年业绩不佳，明年需要一个《GTA》来提高其股票价值。Rockstar 以开发效率高著称，《横行霸道 罪恶都市》只用了不到一年就开发完成，规模宏大的《圣安德里亚斯》开发周期也不过两年，只要有现成的引擎可用，Rockstar 就可以用较短的时间开发出《GTA》的正统续作。有《GTAIV》的引擎，又有两年半的开发周期，对 Rockstar 来说完成一个《GTAV》并不困难。以 Rockstar 的习惯，《GTAV》应该会换一座城市，很有可能是罪恶都市，游戏名可能不是《横行霸道 V》，而是采用某个副标题，将其作为《GTAIV》三部曲之第二部。

微软迫切地希望《GTAIV》的 X360 版与 PS3 版相比能够有一些独占内容，因此用 5000 万美元购买了《GTAIV》的两个独占资料片，对于《GTAV》可能不会再如此阔绰，但是仍然可以为 X360 版争取一些新要素——例如增加 Natal 的独特操作方式！Take-Two 首席执行官 Ben Feder 说："Natal 的开发工具包已经进入我们所有的工作室，大家都在研究这个，希望做出一些创新的内容。"Take-Two 旗下的 Rockstar 也已经在研究 Natal，是否有相关游戏开发中目前未确认，但这样一款沙箱式游戏的代表作如果融入了 Natal 的操作方式，其创新可能性简直是无穷无尽，也更加符合 Rockstar 将该系列打造成虚拟世界的设计主题。



▲《横行霸道 V》会重返罪恶都市吗？

# Natal 功能展望

## 偷车模拟


■《风流托尼之歌》中引入的跳伞游戏也是体感操作的一个不错题材。

所谓"Grand Theft Auto"就是"大偷车",偷车、抢车永远是《GTA》的要点,但在"《GTA》系列"中,这个重要元素被处理得过于简单。随随便便拦下一辆车,将车主一把揪出来后开车扬长而去,整个过程一键搞定,虽然简单方便,但失去了"大偷车"的乐趣。有了Natal,就可以让偷车过程更加真实而具有挑战性。

NDS的《横行霸道 唐人街战争》中已经出现了用触摸屏模拟偷车操作的迷你游戏,将其进化为Natal的体感操作后,可以实现更细节的操作。走到汽车旁边时,挥动你的手肘打破车窗,然后打开车门,进入驾驶座后将方向盘下方挡板拆开,抽出两根线对碰点火,启动发动机后就可以将车开走,驾驶过程也完全可以采用前面提到的赛车游戏体感操作方式进行。你还可以用自己的手指在中控台上选择电台频道。Rockstar可以设置一些限时偷车任务,提高偷车时的紧张感,对玩家的操作速度提出挑战。

在驾驶过程中难免会有一些枪战戏,如果用手柄操作,一边操纵方向一边瞄准敌帮和条子确实比较困难。有了Natal,你就可以一只手控制方向盘,另一只手伸出车窗外,移动准星并开火。这样的体感操作将会让《GTA》的汽车追逐与枪战乐趣倍增,动作性与火爆程度大大提高。"《GTA》系列"中还有摩托车、直升机、游艇甚至自行车可以使用,每一种新载具就代表了一种全新的操作可能性,带来更丰富的游戏体验。

## 迷你游戏

在《GTA》中战斗、做任务只不过是游戏的一部分,不喜欢满大街杀人的玩家可以到酒吧里玩飞镖、玩保龄球、打台球,如果你在战斗之后仍疲累累,还可以到花街柳巷找个小姐采阴补阳。Rockstar也许不会将《GTAV》做成一个完全以体感操作进行的游戏,但是在里面穿插几个体感的迷你游戏可以说是理所当然。保龄球与飞镖都是体感迷你游戏最简单有趣的题材,模仿Wii的同类游戏即可,在台球游戏中,可以用右手调整球杆方向然后模拟推杆动作。至于找小姐或者找女友做的颠鸾倒凤之事,在《圣安德里亚斯》的热咖啡补丁中已经有深入的细节模拟,用Natal确实可以令情趣倍增,不过已经惹了一身骚的Rockstar是不可能再趟这样的浑水了,所以当卧室里传出销魂的声音,你仍然只能望着摄像头兴叹……


■"《GTA》系列"一向不乏迷你游戏。

## 通讯

有了摄像头,在《GTAIV》中经常用到的手机将会更具实用性,也会带来一些新的游戏可能性,例如将Natal摄像头当成游戏中的手机摄像头,给自己或家人来一张自拍,然后设为手机壁纸。或者将拍下来的照片上传到警局的电脑中,这样没准你的头像将会出现在大街小巷的通缉令里。有了摄像头,玩家与游戏主角面对面的交流将成为可能。我们可以设想这么一个任务:玩家本人就是下达任务指示的雇主,通过手机的视频通话功能,玩家的头像出现在游戏中的手机屏幕里,与主角即时进行视频交流。


▲今后当微软的Live Anywhere计划实现了手机与X360之间的通信,玩家也许可以在外出的时候打个电话给游戏中的角色,向他们交托任务。当你回家时就可以直接收获战果。

打破真实与虚幻的边界一直是"《GTA》系列"的追求,从游戏中应有尽有的电视节目,到数十个可以访问的网站,自由城可以说是有史以来最真实的虚拟世界。而摄像头可以成为将虚拟世界与现实连接的窗口,你可以出现在游戏中黑帮高层们的电视电话会议中,可以出现在网吧的电脑显示器里,甚至可以来一次现实与虚拟世界的颠倒。例如,主角坐在自家沙发上玩游戏,游戏的名字叫《模拟人生》,游戏画面就是Natal摄像头拍到的玩家的客厅,或者将玩家从背景中抽取出来,置身于某个游戏场景中,系统自动将"游戏界面"叠加到拍到的影像中,这样你将会在游戏里的电视屏幕中看到真人版《模拟人生》,你就是被主角"控制"的游戏人物,你要根据主角的"操作"做出各种动作,而主角可能是通过游戏中的虚拟Natal摄像头对你进行"体感操作",也就是说,你将会通过现实中的Natal体感操作游戏中的主角,让主角通过虚拟世界的Natal体感操作虚拟世界中虚拟游戏里的你……是不是已经开始对这样的逻辑有些头晕了呢?所谓庄周梦蝶,到底是庄周化蝶还是蝶化庄周?那时你也许会产生这样的疑问。

# 生化危机5 导演剪辑版

在东京游戏展的索尼发布会中,竹内润演示了对应PS3体感操作系统的《生化危机5 导演剪辑版》(Resident Evil 5: Alternative Edition),目前该作已经确定会在X360上推出,虽然还没有确认是否会支持Natal,但Capcom应该不会错过Natal的首班车,当Natal推出时X360应该也会迎来自己的动作感应版《生化危机5》。

2007年推出的《生化危机4 Wii版》销量轻易超过100万套,最后甚至超越了原先的NGC版,达到了160万套。通过简单的操作方式变更就可以额外净赚数千万美元,这么好做的生意Capcom是不可能错过的。《生化危机5 导演剪辑版》是对《生化危机4》成功经验的复制,目前看来这个版本的制作还是相当仓促的。在TGS的演示中,采用了DualShock3手柄与控制棒配合的古怪方式进行操作,事实上相当于把DualShock3手柄当成了Wii的双截棍手柄,控制棒的作用与Wii的遥控器手柄相同。很明显Capcom是直接复制了《生化危机4 Wii版》的设计方案,并没有根据PS3体感操作系统的特性设计出新的操作方案。而如果Capcom制作X360版,将会多出来半年的时间针对Natal的特性进行改良。比起需要使用控制棒的PS3版,X360版至少不用尴尬地手持两个控制器,玩家仍然可以双手握着X360手柄,在需要体感的地方腾出一只手来模拟各种动作,比起PS3版要便利许多。

《生化危机5 导演剪辑版》的体感操作方式与《生化危机4 Wii版》基本相同,玩家可以用动作模拟的方式挥舞匕首,或者从敌人的魔爪中挣脱。PS3版可以用控制棒移动准星进行瞄准,而Natal版应该可以直接用玩家的右手代劳。《生化危机5》中充满力量感的重拳完全可以通过动作模拟让玩家打得畅快淋漓,其他应用到体感操作的主要是QTE,无需借助任何控制器的Natal可以比PS3和Wii更为直观地作出QTE动作,而且还可以手脚并用,将对方踹倒在地并一脚爆头。

《生化危机5》强调的是双人协作,如果用语音控制取代按键指令,不仅更加真实,也可以在激烈的战斗中更好地进行战略部署。你可以一边用手柄控制克里斯移动,一边挥舞自己的拳头朝对方的脸上招呼,同时指挥希娃从敌人的背后袭击。语音指令将会让双人合作更加自然,当然,前提是你的英语或日语口语水平还过得去。

《生化危机5 导演剪辑版》的性质是"导演剪辑版",如果不增添一些新内容未免太说不过去。Capcom可以为Natal版专门制作一个完全无需使用手柄的特殊模式,准备一些可以使用全身体感操作的迷你游戏,例如肉搏战、光枪游戏等,再为其准备一些成就,可以让玩家玩得更加痛快。



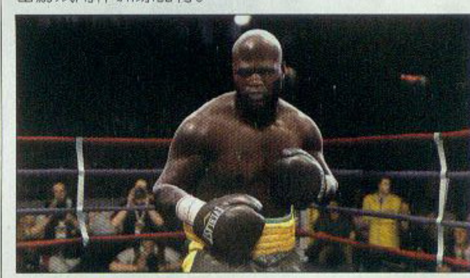
▲Capcom已经表示《生化危机5 导演剪辑版》也会推出X360版。

# 拳击之夜 Natal

体育游戏是X360上百万大作数量最多的游戏类型，甚至超过了FPS游戏，而在体育游戏中，除了足球与橄榄球外，最受欢迎的当属拳击和摔角类游戏。EA的《拳击之夜》与THQ的《职业摔角联盟》这两个王牌系列历来都有极高的销量。拳击和摔角游戏在国内没有什么市场，但是如果使用了Natal，即使你对拳击运动毫无兴趣，也会对拳击与摔角游戏重新审视。

在多数动作游戏中，主角要么飞天遁地、要么飞檐走壁，以普通玩家的身手哪里模仿得了？再说客厅里有限的空间也不容许玩家上窜下跳。至于格斗游戏的Natal化更加是奢望，格斗游戏的操作要精确到帧，轻微的动作延迟都会破坏整个比赛，Natal的技术再怎么改进，也很难做到动作的逐帧扫描，因此动作拖慢是在所难免的。更重要的是，就算Natal能够将玩家的动作细节完全扫描，斗士们的招式也不是玩家能够轻易模仿的，想要自己耍一套猴拳、八极拳实在不大现实，还有可能给自己家的客厅造成灾难性的破坏。同样是双人对决，拳击与摔角运动则是动作模拟的最佳题材，尤其是拳击，动作幅度不大，又是在有限的空间中比赛，移动范围不大，最适合在客厅中进行1:1的动作模拟。

与《Wii Sports》中打勾拳都有困难的拳击游戏相比，Natal的拳击游戏优势是显而易见的，由于可以精确识别玩家的全身动作，因此完全可以做到所有动作的彻底模拟，从直拳、勾拳，到晃头躲避对方的拳头，或者前后左右的移动，都可以完全实现动作模拟，让玩家化身为拳坛高手。除了感受不到拳头击中对手的快感以及被打得满地找牙的痛楚，基本上一场拳赛中该有的动作都可以做到。“《拳击之夜》系列”以其专业性的拳击模拟著称，从出拳的角度力度，到拳头打在对方脸上造成的面部扭曲与受伤效果都是经过专用物理引擎的精密计算，拳击业余爱好者甚至专业拳手都可以把这样的体感拳击游戏用作训练器材。



▲拳击游戏是最容易体感化的游戏类型。

# 心灵杀手 Natal



Remedy公司品牌开发主管Oskari Hakkinen曾经对记者表示他们对Natal技术非常感兴趣，而当记者问到《心灵杀手》是否会使用Natal功能时，得到了模棱两可的答案。《心灵杀手》目前已基本制作完成，就等着2010年春季上市，从时间来看，本作支持Natal的可能性不高，不过在Natal推出后Remedy以补丁或特别版的方式让《心灵杀手》支持体感操作还是很有可能的。从Wii的经验来看，体感操作在恐怖生存类游戏中的应用价值很高，从《生化危机》到《零》和《寂静岭》，体感操作可以让玩家更加投入到恐怖世界中。“《生化危机》系列”已经从恐怖生存游戏转型为动作射击游戏，但是市面上仍然有《零》、《寂静岭》、《鬼屋魔影》还有《心灵杀手》等以恐怖氛围为特色的游戏，在这些游戏中，体感的主要作用并非提高动作真实感，而是为了加强恐怖氛围。这里虽然是以《心灵杀手Natal》为示范，不过同样的设定也适用于其他恐怖生存游戏。

## Natal 功能展望

### 动作与解谜

在Wii的恐怖生存游戏中，以体感的方式控制手电筒的照射方向是常见的设定，任凭玩家照亮黑暗中的各个角落，偶尔还会看到一些不该看到的东西……这就是恐怖生存游戏所强调的恐怖探索。手电筒在《心灵杀手》中是消灭敌人的必备法宝，这简直是为Natal贴身设计的功能。在恐怖生存类游戏中经常需要使用从场景中拣来的武器战斗，例如棍棒、扳手等等，这也是进行动作模拟的绝佳机会，自己动手把恶心的怪物狂殴致死才能解恨。

解谜要素在恐怖生存游戏中所占的比例甚至要高于战斗，推箱子、转动机关等常见伎俩自然不必多说，实现完全的动作模拟后，开发者在谜题设计方面也将有更大的自由，看到场景中有任何异样的物体，都不妨动手试试，看看其中有何玄妙之处。



▲一只手控制手电筒，另一只手持枪战斗，《心灵杀手》简直是为Natal贴身设计的游戏。

### 现实之镜

恐怖游戏再恐怖，终究与现实之间隔着一层屏障，真正的究极恐怖游戏是打破虚拟世界的界限，将恐怖氛围蔓延到现实世界，或者干脆将现实世界装到虚拟的恐怖世界之中。既然Natal的摄像头可以成为连接现实与虚拟的窗口，开发者就可以让魑魅魍魉越过这道窗口，将恐怖渗透到你的身旁。

通过Natal拍摄下来的影像，可以将你家的客厅变成游戏画面，由于Natal能够测定摄像头前所有物体在三维空间中的位置，因此就有可能将你的客厅变成三维的静态场景。这就像全3D化之前的《生化危机》，将静态CG图作为游戏场景，但是开发者在这个平面的静态图中加入了纵深轴，让3D人物能够融合到场景中。将自家客厅变成游戏场景后，就可以让游戏角色出现在电视中的客厅里，并且对画面进行特殊渲染处理。你可以想像这样的场面：在电视机中，你坐在客厅的沙发上，在你的身旁静悄悄地坐着一个披头散发的女鬼，她正慢慢地把脸转向你，你起身，躲避，但她总是阴魂不散……

将现实中的客厅变成游戏中的某个房间，当你在游戏中推开门时，突然看到自家客厅，还看到自家客厅里有鬼魂出没，再配上一些惊悚的音乐，肯定可以把你吓一大跳。由于Natal能够将玩家的形象从背景中抽取出来，因此将玩家置身于各种恐怖场景也成为可能。虽然真人影像与3D场景结合产生的突兀感会

破坏游戏氛围，但如果经过巧妙处理同样可以浑然天成，例如将玩家的影像模糊化处理，出现在游戏中的电视机里，然后上演一幕《午夜凶铃》的经典一幕——从电视机里爬出来将某NPC活活吓死。让玩家扮演虚拟世界里的幽灵，或者让虚拟世界的幽灵出现在现实的场景中，这种亦真亦幻的设定尤其适合以心理暗示营造恐怖效果的日式恐怖游戏。



▲假如电视中出现的这一幕变成以玩家的客厅为背景，即使你对所有恐怖电影都有免疫力，此刻都要毛骨悚然了吧？

## 恋爱游戏

X360在日本的100余万玩家中，可能有半数以上是核心宅男级玩家，因此各类恋爱游戏与美少女游戏在X360上相当繁荣，从《偶像大师》到《梦幻俱乐部》，各种美少女游戏几乎成为X360在日本维持人气的主力。《梦幻俱乐部》发售前，在日本《GEMAGA》杂志的读者期待新作投票中曾经战胜《勇者斗恶龙IX》，可见日本御宅族们的实力有多么强大。微软不妨继续从这些玩家入手，将X360打造成恋爱与美少女游戏的最佳去处。此类游戏讲究的是与虚拟美少女们的互动，采用了Natal之后，互动性的全面增强将会带来此类游戏的革命。你将可以与游戏中的美少女们即时聊天，可以"触摸"令自己心动的女孩，甚至做出一些邪恶的事……Natal时代的恋爱游戏将会从此脱胎换骨。



# Natal 功能展望

## 对话与语音指令



■与女孩子进行语音对话，或者用语音命令她做事，这将会让玩家更加投入到虚拟世界中。

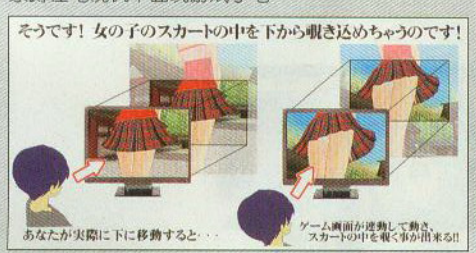
多数美少女游戏中，人物对话占了游戏的大部分时间，玩家只能用对话选择支的方式与女孩子们进行交流，这大大限制了交流的乐趣。"能够与游戏人物交谈"是Natal初公布时被视为最神奇的地方，小男孩Milo会盯着你，和你即时对话，甚至做出相应的表情和动作。想像一下把Milo换成美少女，当你对着她说"我喜欢你"时，她会害羞地低下头，脸颊泛红。Natal拥有一套人工智能对话系统，能够根据玩家所说的关键词与一些简单语句大致"听懂"玩家的话，而对于较复杂的语句，将会用一些模棱两可的反应蒙混过关，让人感觉确实在与一个活生生的真人对话。能够与美少女直接对话可以说是美少女游戏的至高境界，这样可以最大限度地让人感觉到虚拟人物的真实性，也可以增强令人心跳的恋爱感觉。毕竟，"恋爱"是"谈"出来的。

语音指令也是语音识别功能最实用的地方之一，在美少女育成类游戏中，经常要用指令选择的方式指挥美少女，今后将可以直接用语音代劳，这尤其适合对女仆发号施令的场面或者是在夜总会里要求小姐喝酒。Natal能够判断玩家的语调和语气，并作出相应的反应。如果你的语气太柔和，也许少女还会撒娇，而当你一声暴喝，她就会吓得赶紧按照你的吩咐行事。玩家在对话时的语气态度也可以成为影响好感度的一个重要方面。

## 方位判断

Natal可以判断玩家在电视机前的准确位置，并在游戏中有所表现，这在之前的Natal演示中出现过多次。例如当你在电视机前走来走去时，游戏人物的眼睛会跟着你移动。也就是说，当你与美少女对话时，无论你身处电视机前的哪个位置，她都会一直把眼睛对着你。虽然这只是一个很小的细节，但是却可以将人物的真实感大大提高，让你感觉到她确实能感知你的存在。Natal摄像头还能识别玩家的表情，当你痛苦时，游戏中的她会温柔地安慰你，当你开心时，你的欢乐会将她感染，她会兴奋地分享你的快乐。当她无法听懂你说的话时，也可以通过识别你的表情做出更妥当的反应。

摄像头对玩家所在方位的判断也可以用在很多有趣的地方。例如之前日本某H游戏就利用摄像头技术制作了窥视少女裙底风光的系统，当你蹲在电视机下面朝上仰视画面中穿短裙的少女，镜头就会切换成由下往上照，让你看到裙底风光。Natal的美少女游戏要是设计这个猥琐系统，大概会有大批玩家蹲在电视机下面玩游戏了吧……




▲这种借助摄像头窥探裙底风光的创意已经在PC游戏中出现。

## 赠送礼物

在Natal的Milo演示中，电视机前的演示者画了一幅画，然后将纸"递给"电视中的Milo，其原理是摄像头将玩家的画即时扫描，然后呈现在画面的相应位置中。这样看起来就像玩家把画递到了屏幕中。将这个场面用在恋爱游戏中，可以制作出不少浪漫桥段，比如为女孩画肖像，然后递给屏幕中的她，Natal无法识别图案的内容，不过不管玩家画得怎么样，女孩只要做出咯咯笑的反应一般是错不了的。接着这张画会被贴到女孩子家的卧室里，或者夹在笔记本里。看到自己亲手画的画被梦中情人收藏，一定会大大增强游戏的真实感。此外，在上课时写小纸条或者写情书之类常见桥段也可以借此提高真实感。你也可以将自己心爱的东西作为信物送给女孩，只要在镜头前一照，Natal就会将其转化为游戏中的物品，并且具有一定的3D效果，不至于只是一个小纸片。看着心爱的她戴上你在现实中买来的挂坠，那种感觉一定会很神奇吧！



■将Milo演示的这一幕变成玩家向游戏中的少女赠送礼物，那将会多么神奇的感觉！

## 触摸系统

论猥琐，裙底偷窥系统远远不及动态触摸。正如上文《神鬼寓言III》展望中所述，有了Natal之后，你就可以对少女"上下其手"。NDS的《脸红心跳魔女神判》就是一个很好的榜样，而从触控笔进化为亲手触摸，临场感当然会大大增强，配合语音指令系统，还可以让女孩子与之配合，其邪恶可能性可谓无可限量……不过家用机游戏在尺度方面有其底线，想把Natal当作H游戏工具的玩家还是绕道而行吧……其实比尔·盖茨曾表示Natal也将应用于Windows，在H游戏泛滥的日本PC游戏市场，厂商们可能已经在摩拳擦掌地等待Natal的到来。

享受触摸系统的乐趣不一定要动邪念，纯爱型游戏中也可以用触摸系统带来脸红心跳的初恋感觉，控制你在游戏中的化身轻轻抚摸女孩的肩膀与长发，牵着女孩的手徜徉在沙滩上……将触摸时刻作为二人关系突破的关键，不仅可以提高游戏乐趣，也大大提升了恋爱模拟的心跳感觉。



◀把《魔女神判》的触摸系统进化到真正的触摸模拟，这样的游戏在日本应该会很畅销……

# Rare 的 Natal 攻略

当年微软巨资收购 Rare 的目标，就是为了创作一批能吸引低龄玩家的轻松休闲型游戏，因为 Rare 为任天堂开发的“《超级大金刚》系列”有数千万的销量佳绩。然而在 Rare 被微软收购后，一直表现不佳。尽管如此，在微软旗下工作室中，仍然是以 Rare 的作品最有休闲化的可能，而休闲游戏正是 Natal 的主力。目前 Rare 正在开发多款 Natal 游戏，并且正在为 Natal 游戏大量招聘新员工。在 Rare 的招聘要求中，明确提出“不需要游戏开发经验，关键要有想像力”，Rare 的这些游戏应该是打破传统的新类型作品，而且整个 Rare 应该都已经全面围绕 Natal 制作游戏。Shane Kim 说：“Rare 现在活得很好，他们在整个 Xbox 世界将会有更大的影响力，远远超越过去他们开发的传统游戏。”

Rare 被微软收购后，8 年来都没有太成功的作品推出，不过 Rare 的作品中仍然散发着他们的独特创意风格，想像力丰富的 Rare 更能做出令人耳目一新的新形态作品。几乎可以确定，Natal 的首发游戏中将会有 Rare 的作品，而且很有可能成为展现 Natal 特性的代表性作品。从 Rare 正在全力征集创意人才的举动来看，Rare 正在开发的 Natal 游戏中，应该有类似于《Wii Sports》的合集型作品，将各种利用 Natal 特性的迷你游戏收录到一起，用各种创意之作让玩家看到 Natal 的无穷可能性，而这样的游戏最适合成为 Natal 本身同捆赠送的软件。任天堂的成功经验说明，这种随硬件赠送迷你游戏合集的方式很能吸引轻度玩家。

Rare 设计主管 George Andreas 说：“我们每天都从 Natal 身上学到很多东西，用这种技术可以创造出太多的新体验，关键是要重新考虑解决各种设计问题的方式。”Andreas 在访谈中也提到了用新思维制作射击类游戏，也许《完美黑暗》的 Natal 版已经在考虑中。不过 X360 现在不缺 FPS 玩家，微软需要的是不玩 FPS 的非核心玩家，希望更多的少年儿童、女性与中老年人将注意力从 Wii 转移到 X360，因此 Rare 大可以参考 Wii 上热卖的一些休闲游戏类型，例如体育、料理、音乐等。《宝贝万岁》的宠物育成概念也是能够吸引非核心玩家的类型，只是其动物的设计风格过于怪异，另类有余而可爱不足，难以让女性与儿童一见倾心，倒不如老老实实地改为传统的猫猫狗狗，以 Natal 的强大功能完全可以将虚拟宠物的互动性做到极致。

Andreas 表示，Rare 被微软收购后之所以一直碌碌无为，关键原因是 Rare 的作品风格不适应微软的主机受众，Rare 成长于 SFC 和 N64，已经形成了迎合任天堂玩家的作品特性，而“微软的主机面向不同的人群，所以我们才会一直陷入苦战”。如今微软正准备通过 Natal 与任天堂抢市场，因此 Rare 将会如鱼得水。“Natal 将会覆盖更广的用户与消费者，而 Rare 的产品一直都是瞄准了那个方向。从这个角度来说，我们的未来简直是太光明了。”



▲ Rare 目前正在大规模招兵买马为 Natal 开发游戏。

# 音乐游戏


■今后 Natal 必然少不了跳舞游戏。

自从《吉他英雄》引爆音乐类游戏狂潮，音乐类游戏成为利润最高的游戏类型之一，而且也是核心玩家与休闲用户通吃的游戏类型。虽然从 2009 年开始，音乐游戏热有所消退，但依旧有一大批忠实而稳定的消费群体。音乐游戏最能吸引非玩家，因此“《吉他英雄》系列”的 Wii 版正在成为销量最高的版本。Natal 要实现征服非玩家群体的目标，音乐游戏是必须大力发展的游戏类型。业界之所以传出 Natal 售价可能为 200 美元的传闻，是因为 Shane Kim 曾经说过一句：“用户可以为《吉他英雄》购买 200 美元的控制器，因此为游戏周边花 200 美元应该是大家可以接受的价格。”可见微软在策划 Natal 时，应该已经在考虑如何吸引这些音乐游戏玩家。

时下市面上常见的音乐游戏控制器有吉他、架子鼓、麦克风等，Natal 的内置麦克风可以给玩家一展歌喉，敲打架子鼓的动作也不难模仿，不过吉他的操作可能还是要借助专用的吉他控制器。比起专用乐器控制器，Natal 的好处是可以增强表演性，玩家可以模仿摇滚明星们做出狂热举动，根据系统的判断，表演得越精彩就可以得到附加分。绝大多数音乐游戏都是落下型节拍按键式操作，如果抛弃了手柄与专用控制器，就只能用玩家的双手对着空气敲击前方的不同位置，模仿敲架子鼓的动作是最合适的操作方式。曾在 90 年代末风靡全球的跳舞机游戏将可以通过 Natal 重获新生，实现彻底的改革。Konami 的“《DDR》系列”发展了十几年，只能用脚踩踏几个方向键的基本玩法一直没有改变，手部动作总是没有实际用途。而 Natal 可以让玩家完全模仿画面中舞者的动作，根据玩家的动作准确度与节拍匹配度评分，完全打破箭头式操作方式。这样的跳舞游戏不仅可以成为实用的街舞学习工具，还可以燃烧大量卡路里，如果设计得当，也许可以重新刮起跳舞游戏风暴。如果将跳舞游戏与麦克风结合，在家中载歌载舞成为可能。当然，前提是玩家的客厅要足够宽敞，而且在客厅里尽量少放家具家私，免得一场游戏下来像台风过境般狼藉一片。考虑到绝大多数亚洲国家人均居住面积有限，各种娱乐、健身和休闲会所可以考虑大批量购入 X360 和 Natal，让顾客能够在会所里尽情伸展舞姿，比起动辄数万元的健身与娱乐器材，游戏机与电视机的成本要低得多。另外，当年跳舞机流行时，美国的中小学校纷纷将《DDR》搬到校园里当作体育课教具，为了控制全球性的青少年肥胖问题，在校园里引进 Natal 也是个不错的主意。比起强制性地要求小胖子们跑步，游戏更容易为青少年所接受。

# RPG的体感时代

去年微软在日本发动了强大的RPG攻势，相继获得了《薄暮传说》、《星之海洋4》等大作，去年秋季X360凭借RPG在日本战胜了PS3。然而今年微软的RPG攻势已经被索尼化解，多数X360独占RPG变成跨平台。随着PS3销量的提高，X360将更加难以取得日本的独占RPG，而缺乏独占RPG，X360在日本的发展就会非常困难。Natal将为微软的RPG之战带来新的机会，即使是跨平台游戏，Natal的独有功能也会让X360版拥有独占的游戏系统。与《GTA》等沙箱式游戏一样，RPG也是一种包罗万象的游戏类型，在《最终幻想VII》等顶尖RPG大作中都有丰富的迷你游戏可玩，而这正是Natal大显神威的机会。日式RPG在欧美难以打开市场的主要原因是互动性较弱，缺乏动作性、互动性不足的游戏特征使其难以吸引欧美游戏玩家。有了Natal，就可以让日式RPG的互动性大大强化，从战斗到迷你游戏都可以用体感操作进行改造，不仅可以吸引欧美玩家，也能吸引一些从来不玩游戏的新人群。近年来日式RPG的市场在不断萎缩，游戏系统太复杂是很多新手不愿意尝试RPG的主要原因。用Natal这种直观的操作界面让RPG的系统更简单洗练，才能扩大RPG的受众群。日本第三方一直在努力开拓欧美市场，而X360在欧美根基牢固，Natal将会成为日本第三方改变JRPG命运的良机。

## Natal功能展望

### 迷你游戏

多数RPG游戏为玩家创造了整个架空世界，只要开发商愿意，完全可以在这个世界中设计任何迷你游戏。《最终幻想VII》就出现了滑雪、陆行鸟赛跑等丰富多样的迷你游戏，在Natal的时代里，RPG中的迷你游戏必定更加层出不穷，而且这些迷你游戏可以巧妙融合到游戏过程中。迷宫中方式各异的解谜要素，城镇里的游乐场，酒馆里的掰手腕、掷飞镖，乃至一些特殊任务都可以用体感操作的方式进行。事实上，几乎可以肯定多数RPG对Natal的支持都将从迷你游戏开始，从过去PS专用的PocketStation到NDS和Wii，传统的RPG在迷你游戏方面的摸索都非常积极。



▲在RPG的城镇中大可任意设置迷你游戏。

### NPC对话

虽然在多数RPG中，玩家都是控制整个团队进行冒险，但是除了特定的剧情场面外，当玩家




▲日式RPG总是准备了大量的对话场面，如果换成玩家与游戏角色直接对话，不知道会是怎样的场面呢？

在各种地方奔跑时，整个冒险团队总是一言不发，实在是显得有些枯燥。如果玩家说话时，伙伴能够搭个腔，将会让探索过程有趣许多。虽然没法指望NPC们像真人一样对玩家的话做出真实反应，但只要预设一些语句就可以加深玩家与伙伴之间的情感交流。Natal还可以根据实际情况将不同的词句组成一段更符合语境的话，根据之前媒体对Milo的实际检验，Natal智能语句组合引擎所生成的对话非常流畅自然，不像很多同类系统一样只是将单词和单字的发音硬生生地连在一起。有了这套系统，RPG中的NPC们再也不用像祥林嫂一样永远重复着相同的台词。虽然智能语句生成系统还是有很大的限制，但是至少可以按照一定的规则对玩家的话做出反应，如果智能生成的语句是用名声优的配音录制拼合而成，到处寻找NPC聊天可能会成为恋声癖们的RPG新喜好。

### 体感魔法发动

正如名越稔洋所说，用动作模拟的方式发动招式是一个相当不错的创意，多数RPG的魔法或者召唤




▲发动必杀技时由玩家自己进行动作模拟，同时还可以指挥伙伴配合，可以让战斗的紧张感与策略性大增。

兽发动场面都非常华丽，让玩家用自己的身体发动这些华丽的招式，将会让RPG中你来我往的单调战斗乐趣大增。为了激励玩家多使用动作模拟，还可以给予一些奖励，例如动作模拟的准确度越高，魔法的攻击力就越强。考虑到不断模仿魔法发动场面会很费力，因此限定为高级别魔法采用动作模仿较为合理，魔法发动时可进入迷你游戏状态，给玩家的动作模仿更大的发挥空间。为增强临场感，以主视角进行魔法发动也是不错的选择，还可以配合念诵咒文显得更加有模有样。

通过语音指令指挥伙伴战斗也是RPG战斗系统的一个不错的解决方案，多数RPG不采用即时战斗制是因为难以控制团队作战，《传说》系列"的AI作战由于伙伴AI有限常常会把人气得吐血，而用AI辅以语音指令的方式就可以让团队即时战斗制更充满乐趣。你可以一边专心操作主角战斗，一边命令队友配合，多数战斗指令仅由几个简单的关键词构成，语法结构简单，很容易被系统精确识别。这种战斗方式就像与朋友一起攻关，彼此之间吵吵嚷嚷地进行战术配合，队友们还可以对你的命令偶尔嘟囔几句，让你感觉到他们就像是活生生的真人。

# Natal新类型软件展望

微软打造"初生计划"的目的主要还是为了吸引不玩游戏的新用户，开发简单有趣的新类型游戏才是"初生计划"最重要的使命。根据2009东京游戏展期间微软向媒体提供的几个试玩DEMO，Natal游戏的运动量要远远高于Wii，健身仍然是吸引新用户最实用的题材。Wii的绝大多数所谓健身游戏其实只是装腔作势的游戏玩法，轻晃手柄与全身摇摆的操作效果并无区别，这样就会出现一些玩家为了高分而"投机取巧"的情况。Natal就可以要求玩家完全按照标准动作进行游戏，不用再装模作样，而且由于对动作准确度要求更高，在健身操、瑜伽等游戏方面可以像个贴身教练一样督促玩家练习标准动作，提高锻炼效果。Wii之所以成功，是因为能够用体感特性制作出吸引各类型用户的软件，用途更广的Natal自然可以做出更多样的新类型作品吸引更广的人群。除了游戏之外，Natal还可以应用到商务、通讯、家庭多媒体操作、网络购物、医疗保健、远程教学等各种领域，可以说只要是与互动操作、网络等有关的方面，都有Natal发挥的空间，它不仅是游戏与娱乐的革命，它甚至有可能成为整个人类科技史上的一个重要里程碑。

### 遥控机器人

通过Natal与网络的结合，就可以传输玩家的操作信息，使得远程操作成为可能。在海洋研究、太空探索、军事应用等专业领域，远程操作技术早已应用了数十年，科学家可以远程操作月球上的探测机器人，可以遥控机器人探索深海，或者控制机器人到人类难以进入的区域进行危险操作。然而这些技术都过于昂贵，无法达到民用级别。将Natal与小型机器人结合，就可以让用户的动作借助机器人于远方重现。只要在机器人身上安装一个信号接收装置和摄像头，就可以使其变成自己的化身，当你分身不暇时，可以借助小机器人完成某些任务。

## 健身

Wii的健身游戏主要分为两种，一种是以高运动量燃烧卡路里的体育游戏，还有一种是以《Wii Fit》的瑜伽为代表的动作模仿型有氧运动。无论是哪一种，由于Wii只能判定玩家身体的局部动作，因此无法对玩家的动作进行精确的指导。而Natal能够扫描玩家的全身动作，因此就可以判断玩家的每个动作细节与标准动作之间的细微差别，能够像真人教练一样对玩家进行指导，让玩家拥有一个可随时候命的家庭教练，而且还省去了添置平衡板等周边的额外开支。



■Natal游戏将会给玩家充足的运动量。

## 疗养

Natal不仅可以成为你的家庭教练，还可以成为你的家庭护理医生。即使是残疾人也可以享受到Natal带来的乐趣与实用价值，用Natal指导病人做物理治疗，或者让行动不便的老人在家中就可以做保健锻炼，比起聘请专人看护指导要便宜许多。小岛秀夫与稻船敬二就提到了Natal在医疗护理方面的作用，除了物理治疗的指示外，还可以通过语音指令调出软件内置的医学知识，对玩家进行简单的诊断与建议。

## 商务

比尔·盖茨已经表示，未来Natal将会应用于商务领域。目前视频通话与视频会议已经在企业中广泛应用，Natal将会让视频会议更加便利。当Natal成为Windows的新操作界面，就可以在视频会议的过程中进行体感操作，例如你可以用自己的双手从某个文件夹中将所需文件"抓到"视频窗口，这样就可以将文件即时传输给对方查阅。而且由于Natal可以识别多人的动作与声音，因此在会议过程中，各与会者都可以很方便地进行操作，比如在商讨某个建筑的设计方案时，就可以将3D模型直接叠加到视频中，用手"抓住"模型进行操作和变换角度。也许未来游戏设计师也可以采用类似的方式与远方的外包公司探讨关卡设计方案。



■Natal将会让视频会议更加便利。

## 网络社区

索尼借用Web2.0的概念，提出了Game3.0，创造了Home这么一个3D虚拟社区。微软也早已在部署类似的虚拟网络社区，Avatar就是其中的一个环节。Natal为虚拟社区的未来带来了无穷的可能性，将当今的各类社区网站3D化。Natal化之后，网络世界将成为一个真正的虚拟现实。例如交友网站将为用户提供一个幸福的小窝，你和她（他）的化身可以在里面享受美妙的二人世界。体感操作让情侣间的爱抚、亲吻等动作成为可能。在玩家社区里可以为各种游戏建造主题区，玩家在其中高谈阔论，通过体感操作可以在虚拟沙盘上很方便地进行战术规划，或者提供一些体感操作的迷你游戏。这样的网络社区还可以成为伙伴间举办虚拟聚会的最佳选择。

## 网络购物

在微软的Natal宣传影像中，可以看到今后Natal在网络购物方面的前景。如果你在网络商城发现了一件适合自己的衣服，你最想知道的是这件衣服穿在自己的身上是否合身。Natal能够根据玩家的骨骼模型产生一个体型与玩家基本相同的3D模型，将衣服套在这个3D模型上，这样玩家就可以看到衣服穿在自己身上的效果，还可以把屏幕变为试装镜，摆出不同的姿势，看看衣服的不同部位效果如何，这样就和在服装店里买衣服没有什么两样了。如果你发现了一套适合家人朋友的衣服，可以用Natal直接与朋友面对面聊天，将衣服套在朋友身上，你站在一旁当参谋，这样更有与朋友一起逛街购物的感觉。由于Natal能够将玩家从背景中分离，让玩家置身于虚拟的环境中，有实力的商家可以建造一个虚拟商城，让顾客的化身在虚拟商城中逛街，在商城里行走与移动镜头也采用体感的方式操作，实现虚拟购物的究极形态。或者微软可以建设一个类似于PS3 Home的虚拟世界，只不过这个面向X360用户的Home是一个巨大的商城，将各个区域租给商户开虚拟网店，这样还可以为微软带来一笔可观的收入。



■借助Natal实现在线试衣，解决网络购物的大难题。

## 网络教学

自从网络视频通讯技术成熟后，网络教学成为一个迅速发展的领域。不过教学是一个互动的过程，光靠影像与声音始终是欠缺了一点互动性，虽然可以应付多数理论课程，但是在需要实际操作的实践型授课与技能培训方面还是有所不足。Natal可以为用户建设一个虚拟课堂，学生与老师的化身同处于课堂之中，可以通过体感操作进行远程培训。例如上化学课时，就可以控制自己的化身做实验。医学院的学生可以进行虚拟解剖操作，由教授在一旁指导。美院学生也可以像之前微软的演示一样用Natal画画。Natal还可以在各种实战技能培训中发挥巨大作用，例如医疗器械、模具厂机械手臂、芯片厂精密仪器的操作模拟，各行各业的各种器械几乎都可以通过Natal进行模拟培训。

文 叉包饭斯DKCK 美编 忽悠悠

From Sands
To A Whole New World
The History
and Theory
of Sandbox Gameplay

# 一沙一世界
## ——沙盘游戏的理论与历史

乍听起来，“沙盘游戏”是个很抽象的概念。“沙盘”一词本身在诸多领域中被使用，极易引起概念混淆。军事指挥上有“沙盘推演”，在沙盘上按一定比例将各军队与武器模型按比例排放，进行作战演练、模拟和指挥。在计算机科学领域，“沙盘”又是用来给一些来源不可信、具备破坏力或无法判定意图的程序提供的试验环境。而沙盘最早的含义，就是给小孩玩的铺着沙子的游乐场，特点是可以随意用沙子堆起建筑、雕塑，又可以轻易拆除。

在电子游戏领域，“沙盘游戏”总是和以下这些游戏设计理念联系在一起：开放的、可自由探索的世界；可信的虚拟人物；多线索或非线性的剧情故事。而这种设计思想，恰恰是本世代游戏区别于过去世代游戏作品的重要进化之一，也必将开启电子游戏设计的全新未来。

“《横行霸道》系列”凭什么风靡了世界？《刺客信条》又给沙盘游戏带来了怎样的创新？《莎木》、《如龙》这类东方题材的游戏能被归类为沙盘游戏吗？《孢子》这样的创意之作又有哪些得失？

由此，我们有必要对“沙盘游戏”这一次世代最引人入胜的游戏类型做一番深入解读，去追寻沙盘游戏的起源与流变，去追问沙盘游戏的走向与未来。

首先，让我们从考察一个个抽象概念开始——

## 聚沙成塔 一个自相矛盾的比喻

就像大家所熟知的，所谓“沙盘游戏体验”（sandbox-style gameplay）多多少少是在描述一种漫无目的的自由玩耍。“沙盘”的比喻来自一个孩子玩沙子的场景：小孩子完全按照自己的幻想，用沙子去构筑自己的世界。这一概念和现在电子游戏中大部分内容都已经被事先构筑、设定好是相矛盾的。

人常说比喻总是跛脚的，当我们用“沙盘”一词来描述电子游戏时，也不例外。孩子的沙盘游戏是一种纯粹而完全自由的创造力体验，只要有想象力，都可以用沙子去创造。这是“沙盘游戏”比喻中美妙的一面，让我们意识到自由自在的创造力是游戏带给我们的最宝贵的东西之一；同时这也揭示了这一比喻的“跛脚”之处，那就是并



非所有的受众（这里就是指玩家）都有丰富的想象力和创造力，都能在沙盘中享受到创造的乐趣。

这点并没有因为游戏设计师的生花妙手而被消除：我们发现，缺乏想象力的玩家从一款沙盘游戏中所获得的乐趣总是要少一些。这并非是坏事，而恰恰证明了设计师要在一款游戏中，引导、激发玩家的想象力不仅充满风险，也是极富野心和挑战的。

想想这个设计概念本身就野心勃勃——“只要扔个沙盘给他们，他们自然会垒起城堡。”而要在今天的电子游戏中实现这一切，就需要更高昂的制作费用、更多的人工和时间，去加强整个制作流程的各个层面，尤其是统揽游戏全局的总体设计和写作。这意味着，程序部门要与总体设计（upper-level design）之间保持异常紧密的合作关系，因为总体设计常常直接决定了实际游戏中的具体表现。程序需要从全局的高度把握设计思想，从而实现设计意图。

如果说，一般的游戏设计是根据一款引擎来开发总体设计内容（诸如游戏任务、关卡等），那么沙盒游戏设计就需要根据总体设计思想，反过来去开发一套专用的引擎。当然，这是一种极端说法，在游戏开发实践中，程序部门和设计师总是处于互相要求、互相妥协的摇摆之中。

无论如何，沙盘式的游戏设计都要求引擎在开发中允许各种探索的开放性，这样才能支持总体设计，把握好沙盘中的各种元素。这对系统程序员来说很有趣，但也很辛苦。从总体设计的高度来说，沙盘游戏应该突出并鼓励自由探索（free-play），同时也应包含丰富、多变的互动元素。

此外，设计者不仅要展示沙盘元素和足够的可玩空间，更要处理好玩家千变万化的互动行为，各种可能的变幻组合。简而言之，一款标准的游戏应该回馈玩家的正确输入，而一款沙盒游戏则必须奖励玩家的所有输入。

现实生活中的物理沙盒是很好建造的（相对于大多数玩具而言），而沙盒游戏相比同类不那么开放的游戏而言，就要花去多得多的工作。和物理沙盘不同，一个志在打造沙盒游戏的设计师绝不能把创造性工作的重担扔给玩家去承受。

## 循循善诱 沙盘游戏的框架

遗憾的是，在游戏设计实际中，理念与操作常常背道而驰：许多所谓的“沙盘游戏”恰恰是以节省投资为借口而诞生的产物。沙盘元素经常被错误地当成叙述性内容的“廉价替代品”，许多游戏设计者天真地认为沙盘可以补偿游戏叙事性内容的缺失，从而丧失了发掘出作品真正潜力的机会。要知道就算是天才儿童，在物理沙盘中也是会很快感到厌倦的。

沙盘取向的游戏，其基本设计原则已蕴含在这个名字之中：一个孩子要玩好沙盘，获得乐趣，就需要循循善诱。小铲子、小推车，等等玩具先要扔给他们，然后要让他们想想，到底想做个什么出来。只是把小宝贝扔进沙盘里是没用的，父母需要给出富有意义的框架。

沙盘游戏的设计也是这样。如果设计者未能努力让游戏饱含引人入胜的丰富内容，那么这样一款游戏摆在货架上，和卖一个空空如也的沙盒给玩家有什么区别呢？想像一下游戏包装盒打开，发现是一盘沙子，或许有人还真会玩两下，但是大多数人不会觉得这有什么好玩的。沙盘游戏不应该是偷工减料的替罪羊。

必不可少的框架能引导玩家随着游戏世界的展开而体验到各种沙盘元素。通常的做法是一套奖励系统，包含可供探索的新区域、新任务，难度更高的玩法，更多的故事情节等等。这可以基于游戏空间的持续探索而展开（比如探索《横行霸道》中的自由城），也可以通过随着时间流逝，玩家观察到游戏世界发展变化而展开（比如《模拟城市》中城市不断发展）。

这也意味着，设计者要把叙事性的元素“大珠小珠落玉盘”般地倾洒到游戏世界中去，等待玩家发掘。设计者绝不能粗暴地来一句：“反正这堆玩具归你了，你看着办吧，拜拜。”，而要精心地用这一框架去安排游戏元素，有节奏、阶段性地让玩家获得游戏奖励。

有一种广泛的误解，认为沙盘游戏的故事并不由游戏开发者主导，而假定由玩家自己决定并导演。实际上即便是自由度最高的沙盘游戏，开发者也必须精于叙事性元素的编织，精于让自由探索变得有趣。这项让玩家感受到游戏内容大有潜力可挖的工作，必须由开发者去完成。

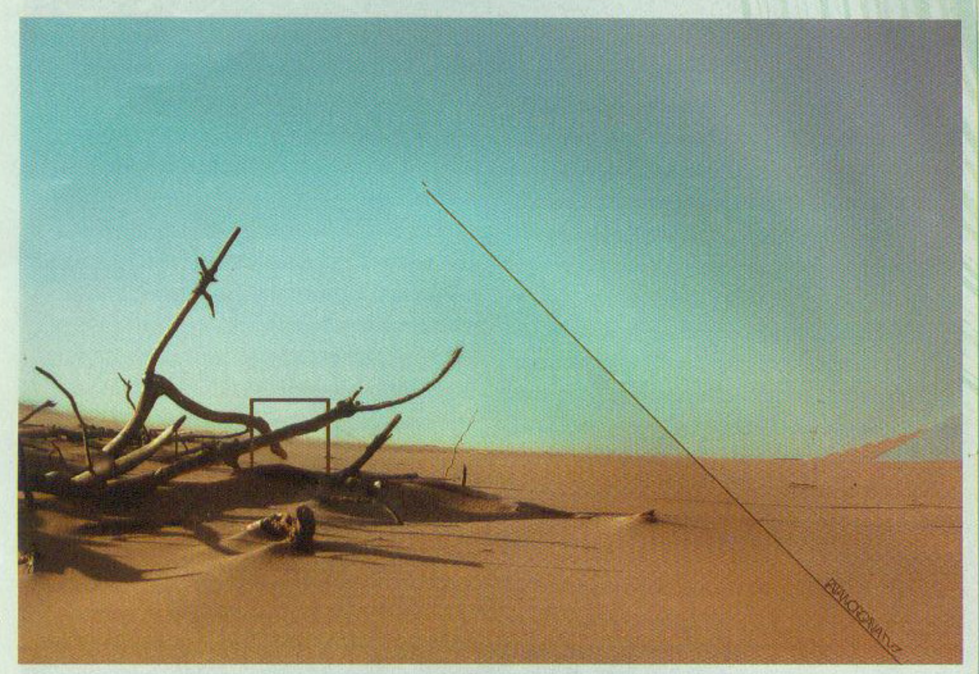
“沙盘”概念本身的确有时候会挑战传统的叙事方式，但同时也会带来新的元素。沙盘并没有彻底去除叙事元素，而是将之从预先设定好的叙事方式转换成动态的、有反馈的叙事方式。换句话说，沙盒游戏从一个滔滔不绝的说书先生，变成一个谦虚的访谈节目主持人，让玩家在自己的行动中去感受精彩、富有意义的剧情。



这么说来，沙盒游戏和人们印象里单纯强调自由度的概念并不符合，但是我们还是要强调：沙子本身并无乐趣。自动化的，复杂的，或许也是最重要的——含有引导作用的反馈机制，才是沙盒游戏的精要所在。而且，游戏世界越是复杂，反馈越是丰富，沙盒游戏的乐趣也就越高。

沙盘游戏方式的有趣之处，不在于它允许玩家没有限时的自由探索，而在于它全新的组织游戏互动要素的方式。玩家不再被保姆安抚一般地“拖着走”，而可以根据自己的喜好去探索新的空间、接获新的任务，选择各种完成任务的方式。沙盘空间允许玩家逐步发现游戏的潜力和剧情走向，给玩家以虚拟的存在感。而这一切都需要制作者懂得在自由探索和引导框架之间做出精妙的平衡。

# 空的空间 沙盘游戏的早期原型



我们今天所熟悉的电子游戏，是一步步从街机厅中走向千家万户的客厅的。客厅中的游戏气氛相对人头攒动的街机厅来得更轻松、更休闲，人们甘心情愿沦为“沙发土豆”只是为了消磨“八小时以外”的时光而已。

我们不再像街机厅里常见的那样，尽快把对手干掉，以免他或后面排队的又塞进一个币来，继续霸占机台不走。反正没人和玩家抢手柄，作为设计师，也不是时时刻刻都要让玩家在紧张的动作中度过。他们尽可以轻松地让玩家在游戏世界中做一些有意义的自由探索，而不是催促他去毁天灭地。

环境的改变实际上从根本上改变了游戏的设计机制。街机厅的游戏为了更多地榨取玩家的投币，游戏过程是惩罚式的。只要玩家进行了错误的输入，就会遭到惩罚，目的在于尽可能缩短玩家的游戏时间。而家用机游戏则是奖励式的，无论玩家做什么，游戏都尽量提供一些有益的反馈，不去催促玩家毫无喘息地奔向终点，目的在于让玩家可以更多的在客厅里消磨时间，而不是关掉游戏机，打开DVD。这是一个缓慢而明确的进程，随着PC和家用主机的普及，也宣告了许多现代流行游戏类型的诞生，比如冒险类游戏和飞行模拟游戏。这两类游戏都显著地扩展了游戏空间，从而在空间纬度上确立了沙盘游戏的基础。

自从1978年雅达利2600家用游戏主机（Atari 2600）推出以来，冒险类游戏就开始流行，当年有款游戏就叫作《大冒险》（Adventure）。1980年，形态更为成熟的冒险游戏——角色扮演游戏的鼻祖《盗贼》（Rogue）和《创世纪》（Ultima）出现了。



■创世纪VII

1982年，这一泛冒险类游戏发展出各种形态，从大红大紫的经典游戏《陷阱》（Pitfall）到可怕的烂游戏《E.T.外星人》（E.T.）。玩家终于开始越来越“闲”——游戏世界已经基本上是开放型的了。这就好像吃豆人（Pac-Man）终于走出了囚禁它的迷宫，发现外面的世界很精彩。

而另一大看似完全无关的类型飞行模拟则也从1980年代就开始兴起。最早由subLOGIC公司注册的《飞行模拟》（Flight Simulator）系列最后落入了微软手中。这些飞行模拟游戏的出现，从根本上重新定义了电玩中的“自由”概念——还有什么比自由自在地在开阔的天空中飞翔更自由的呢？当然早期由于表现力的限制，他们也面临同样巨大的问题：既然空间是开放的，那也就意味着玩家哪里都可以去，却又无所事事。游戏的整个过程就只剩下了位移。

当然，位移本身就是一个非常有趣的游戏体验。最近的几款受“跑酷”（pakour）运动启发的游戏已经很好地展现了玩家是多么热衷于在游戏里移动来，移动去，比如《刺客信条》（Assassin's Creed）和《镜之边缘》（Mirror's Edge），也说明了游戏和体育之间密不可分的关系。本来，探索就是一个开放世界游戏中最基本的游戏概念。如此说来，或许早期受制于机能而在内容上显得空洞的飞行模拟游戏，恰恰是最纯粹的自由空间乐趣的体现。

于是一款经典之作诞生了：《太空精英》（Elite）。这款游戏集中了以上所有方兴未艾的趋势，并开启了沙盘游戏进化的新阶段。

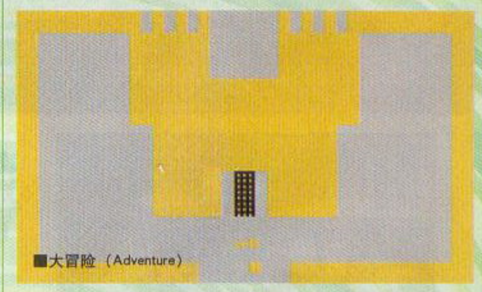
《太空精英》在许多方面都十分出色。原创的图形引擎在当时具有开创性的意义：这款游戏不仅用线框结构描绘出3D画面，更去掉了被遮蔽的线条。（即玩家只能看到面向自己的那几个面的线条，而不再是完全透明的3D线框）稍有计算机图形学常识的读者不难明白，这个简单的遮蔽背后是占用了大量的运算资源的。自动生成的宇宙场景波澜壮阔，战斗也相当智能（尽管空中缠斗早在1982年subLOGIC与微软推出的《模拟飞行》中就已出现）。游戏本身来说非常简单，但又处处包含了丰富的游戏体验。

《太空精英》真正值得在这段历史中占有一席之地的原因就在于其呈现了一个自由开放的游戏内空间，玩家第一次感觉到真实且无拘无束。游戏世界不再是封闭的迷宫，或起伏跌宕的连续卷轴，而是真正开放的空间——这把游戏中的自由空间抬升到了全新的高度。

1984年的《七座金城》（The Seven Cities of Gold）无疑是一种全新类型的始作俑者：融合了贸易、探险、战斗和冒险的综合性沙盘游戏，尤其是其上天入地的场景设置。之后跟风之作中的精品可谓不胜枚举：1986年的《星际远航》（Starflight），1987年的《席德·梅尔之海盗！》（Pirates!），1990年的《星海大亨》（Star Control），1991年的《大航海时代》（大航海代シリーズ），1993年的《私掠者》（Privateer），1999年的《X》，2003年的《自由枪骑兵》（Freelancer），2006年的《暗星一号》（Darkstar One），2007年的《太空战将2》（SpaceForce 2）。

游戏空间得到扩展的重要意义，在整个计算机游戏史上恐怕只有两个时刻可与之媲美：一是多人游戏的兴起；二是从二维游戏到三维游戏的轰轰烈烈的革命。

然而，1984年却并非是“沙盘游戏元年”。我们恐怕还要等上十六年的漫漫长路，才会用“沙盘”这个词去描述这类自由的游戏方式。尽管“开放的空间”这一基因已经被《太空精英》所开创奠定，一直遗传到我们今天熟知的《刺客信条》（Assassin's Creed）、《孢子》（Spore）、《横行霸道IV》（Grand Theft Auto IV）等现代沙盘游戏中。

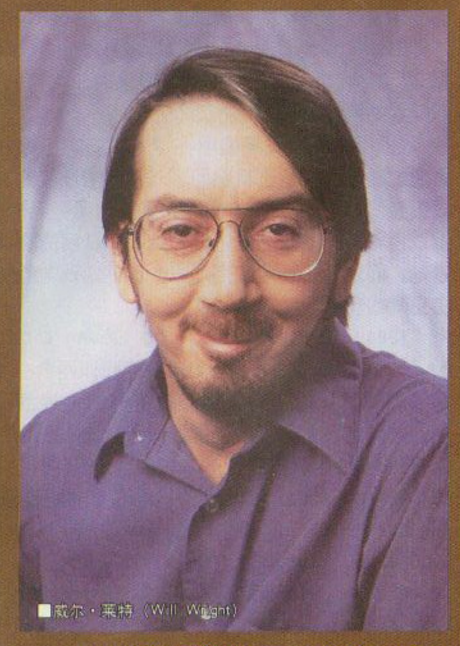


■大冒险（Adventure）




■太空精英（Elite）

# 建设未来 鼓励玩家自主实验的努力


■威尔·莱特(Will Wright)

如果说空间已经被颠覆，那么接下来要做的就是建设。在十六年沙盘游戏的进化史中，首先跃入人们眼帘的就是城市建设类游戏。1982年的《乌托邦》(Utopia)就可说是建设类游戏的鼻祖。然而城市建设类游戏真正确立其形态，应该是其摆脱了建设中的对敌战略和竞争性考虑，而纯粹关注于自身建设。所有这类游戏的一开始都几乎一片空白，在必要工具的帮助下，你可以创建出属于自己的城市王国。

说到这里我就不得不提一个伟大的开发者的名字：威尔·莱特(Will Wright)。作为一个游戏开发者，他不仅深知设计游戏世界的乐趣，而且还想把这种乐趣直接和广大玩家分享，越直接越好。于是几乎像是个"关卡编辑器"的《模拟城市》(SimCity)在1990年代发售之后立刻取得了狂热的市场反响。

有时，这种自由游戏也会和虚拟经济沾上边，比如"大亨类"游戏，1990年的《铁路大亨》(Railroad Tycoon)就是最早的例子。之后许多以竞争性目标为导向的游戏都走上了这条道路，欢迎玩家进行虚拟经营。时下的游戏也越来越意识到让玩家参与开放的游戏设计的重要性，哪怕只开放极小的一部分，就能看到玩家极大的释放激情的结果。看看《第二人生》(Second Life)和《小小大星球》(LittleBigPlanet)你就知道玩家激情有多强大了。

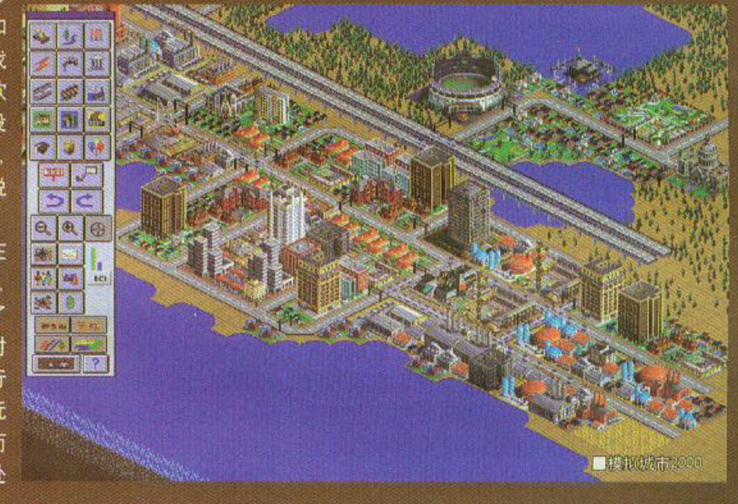
世纪之交，"沙盘游戏"这一比喻终于出现了，两款游戏成了这一名词的助产士：《模拟人生》(The Sims)和《横行霸道III》(Grand Theft Auto III)，从这两款游戏开始，人们才彻底意识到，只有用"沙盘游戏"才能全面的归纳这些游戏中表现出的特点，传统的游戏分类法已经有些过时了。

"沙盘"这一术语的发明的确见证了游戏设计的突飞猛进，这些设计上的进步具体说来表现如下：非线性(non-linearity，不再是单线剧情顺序发展，而是多分支剧情乱序交叉)；缺少明确目标或核心故事线；游戏系统能自动表现出游戏世界和互动行为的多样性。就反馈机制和鼓励玩家自己在游戏中实验来说，这两款游戏都代表了游戏设计中一种逐渐展露，却极具颠覆性的新锐风格。

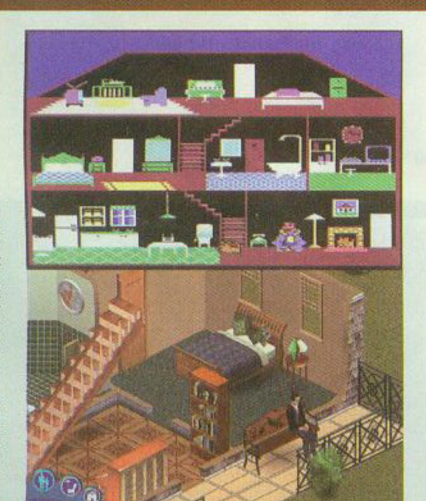
"沙盒"类型在游戏设计上的新锐，就在于对玩家做出了全新的承诺：自动对玩家的各种行为进行反馈。这不是听任玩家"自由行动"，而是说在设计细节中处处体现了一种"辐射性"，游戏中所包含的信息大大丰富，并且和其他信息一起构成有机的整体。由于不再由设计者，而是由玩家自己决定"下一步要做什么"，因此这些丰富的信息，就能辐射给玩家，为玩家的决策提供各种参考和可能性。

这一点，比较《横行霸道2》和《横行霸道III》之间的巨大进化就显而易见。游戏视角从垂直俯视，变换为全3D的开放世界，美术风格也从卡通味浓郁的"风火轮赛车"(Hot Wheels)设定变换为一座写实的现代化大都市。而更关键的，则是接下来的剧本与各种游戏要素的安排，彻底改变了游戏体验。

正如本文一开始就提到的沙盘游戏基本理论：设计者不仅要给予玩家自由度，更要提供必要的框架和丰富的细节，让玩家去进行富有意义的互动。而这套体系，在2000年的《模拟人生》(The Sims)和2001年的《横行霸道III》中都已经完全达到。下面我们就将细品这两款作品的表现手法，看看它们是如何在世纪之交让沙盘游戏迎来了辉煌的日出。


■模拟城市2000

# 模拟人生 虚拟角色的逼真体验


▶在电脑里过家家宣告了"Y型游戏"的诞生。

《模拟人生》在商业上和文化上的成功无庸置疑，全系列上千万本的销量足以证明其巨大的魅力。如果要追根究底，早在1985年的《小小电脑人》(Little Computer People)就出现过类似的游戏模式。

1990年代曾有人进行了多项研究，试图探讨怎样的表现方式和人机界面能促进、诱导玩家乐于去和游戏中的人工智能角色进行"貌似"有意义的交流。这些理论探讨的结果，无一例外地提到了开放式的游戏世界，让玩家进入一个虚拟时空，并让他们沉溺其中：让他们可以发生"身体"接触(即用鼠标点击完成类似宠物饲养的动作)、分享虚拟空间(比如玩家和游戏中的虚拟角色都可以去移动某样屏幕上的物体)等等。

今天的游戏画面如此眼花缭乱，以至于甚至都干扰了我们观察其背后的运行机制。沙盘游戏的一个重要基本元素就是要营造一种心理上的亲切感幻觉，而且这种幻觉最好是连绵不绝的(continuity of contiguity illusion)。

我们进一步思考营造心理幻觉的编程时就会发现，人工智能(AI)具有双重本质。任何一个人工智能设计师或程序员都会告诉你，要完成一个"可信的NPC"的塑造，就要给玩家在NPC的外在形象和内在印象上不断强化。按照人的心理逻辑去营

造一种智能的假象。

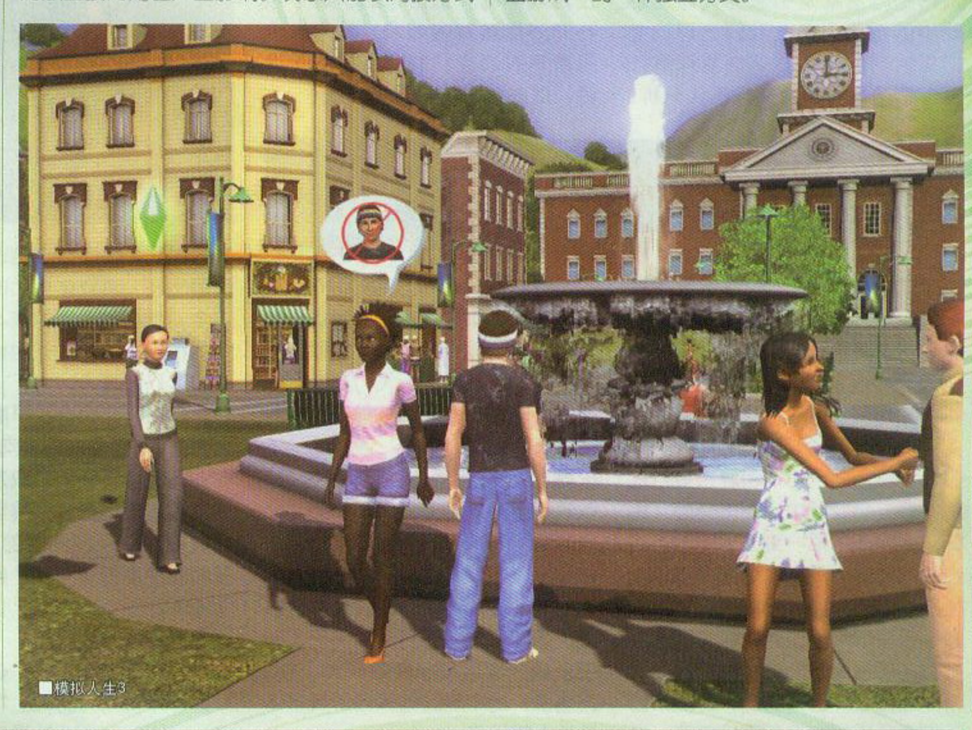
能加强这种印象的底层程序，实际上并没有多“智能”。实际上我们只要求人工智能程序能达到自动化（autonomy）和规范化（generality）的程度就足够了。我们不需要在这里强调什么具体的技巧和窍门，而是想说明，其实相对简单的编程就足以塑造出令人信服的NPC人工智能，而且如今也早已实现了。

人工智能领域诸多，庞杂繁复，总体而言都是以结果为导向的。程序员总是在脑中设定一个目标，然后写代码去实现它。想用程序的手段达到真正意义上的人工智能，在哲学、心理学和伦理学层面上是超出目前人类的科技水平的，或许永远也达不到，因此在电子游戏中，NPC所谓的“个性”永远要和“营造幻觉”紧密相联。

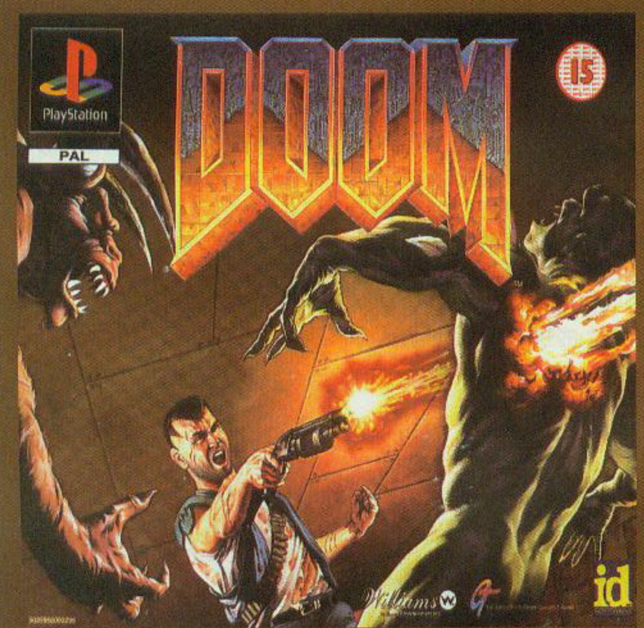
负责NPC编程的程序员应让角色表现出有意义的、可被人解读的行为。这样玩家就会从虚拟角色身上“读到”比实际表现出的行为更多的“潜台词”。电脑控制的角色总是善于赢得规则相对简单，容易判断的胜利，比如说走象棋，或消灭一个单位等。对此进行修饰，增加NPC的“突发行为”（emergent behavior）就能增加NPC的“真实感”。

如今沙盘游戏越来越流行制作出逼真可信的游戏内角色，就在于他们不断变得更多变，有更多互动性。他们依靠自己的“存在感”来烘托了整个游戏世界的真实。我们虽不指望这份“真实”能通过“图灵测试”（Turing test），但已经足够让你在游戏世界中乐此不疲，暂时忘却他们不过是人工幻觉。只要NPC提供的反馈越智能化，游戏玩起来就越觉得像一个自由而开放的世界。

《模拟人生》深受1990年代突飞猛进的技术进步的影响，到2000年许多游戏中NPC的自动化行为已经发展到了相当的水平。在这款经典之作中，不再有玩家完全控制的角色，玩家也几乎无法直接对角色产生影响。玩家只能以间接方式对游戏中的角色产生有限的影响，而不是直接去操控他们。玩家只需要根据相关信息，设定好目标，然后看着“模拟人”按照你的目标做出反应、完成任务即可。这是一套简约优雅的游戏体验模式，让玩家观察并游戏一个自动化系统，看NPC和其他角色在游戏中如何互动。这种模式成了“沙盘游戏”的一种独立分支。


■模拟人生3

## 写实世界 突发行为与鲁棒性带来的幻觉




NPC的突发行为恰恰是一连串规律的后果。比如拿国际象棋来说，规则里从来没有明确说明过主动进攻的概念，或对方的相可以主动求和。但是经过实践，人们发现这套规则实际上已经决定了游戏运行时的许多特点和个性。我们可以在许多复杂的物理模型中见到（比如流体力学中的“乱流”概念）——说得更极致一些，在任何复杂的游戏环境中，突发行为是无处不在的。

《毁灭战士》(Doom)中形形色色的炸药桶就是一个典型例子。而他们所遵循的规律非常简单，只要遇到攻击就会爆炸；没有一行程序是为了它们排成一排时，爆炸会引起连锁反应而写的。

一个炸药桶爆炸就能引起连锁反应，玩家眼前的视觉空间立刻变得动感十足、逼真写实，或者说，更强的鲁棒性（robust）。这是非常精彩的一刻，尽管目前还甚少有玩家喜欢这样去探索系统本身赋予的可能性。这也和《毁灭战士》整体的游戏气氛有关，这是一个高度线性化的游戏，玩家基本只要一路向前，并没有太多的暗示和引导，鼓励玩家在场景中去做实验。

《毁灭战士》的例子说明，只要有一定复杂度的电子游戏，某种角度上都可以被视为一个沙盘；我们拿掉了逃生出口，把玩家丢在一个充满敌人的杀戮空间中，任凭他去挣扎探索。这个角度也告诉我们，要营造一个沙盘游戏其实就是在“做减法”：缩减任务，缩减主线剧情，缩减一切和游戏进程牢牢捆绑在一起的东西，你就得到了一个沙盘。玩家可以不必“带着任务目标”，自由自在地在游戏场景中闲逛。

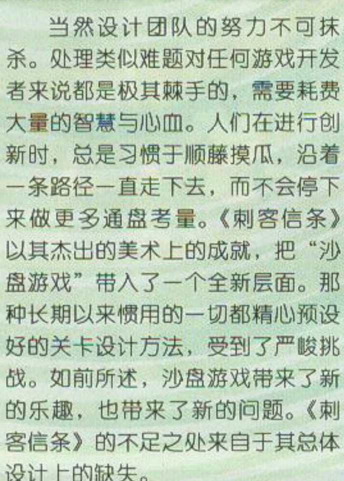
通过“作减法”得来的沙盘游戏，我们不妨称为“沙盘模式”，正好相对应如今泛滥的“剧情战役模式”（Campaign Mode）而言。一般来说，我们如果把一款游戏的任务目标统统去掉，只剩下一个没有引导，缺少叙事性内容的世界，那么恐怕玩家只会感到空洞贫乏，而不会感到丰富饱满。真正的沙盘游戏设计意味着设计者要花上数倍的心力，在游戏中注入丰富的游戏行为，使之产生形形色色的突发行为，这本身也是对自由探索的一种奖励。游戏中的突发元素能减少玩家在游戏时对周遭环境的刻板印象，加强虚拟世界的鲁棒性。

# 沙盘游戏名作赏析

要了解沙盘游戏设计目前是否已经发展到炉火纯青的地步，最好的办法就是考察当代沙盘游戏中的精品力作。我们在理论上的探讨有助于从战略高度理解开发者意图，而结合实际回头分析，我们更能理解今天各大游戏工作室是如何把精彩的创意具体体现在游戏中的。这也有助于进一步补充沙盘游戏的理念，并启发未来所有对沙盘游戏感兴趣的设计师、批评家和普通玩家。




## 刺客信条 Assassin's Creed



《刺客信条》这款作品宣传得十分成功，最终的成品却未能满足此前评论界和玩家的期待。本有望成为“沙盘游戏”划时代的作品，最终却有一种不可否认的“华而不实”。本作最大的缺陷或许就在于：设计者想表现出游戏世界千变万化的初衷，与游戏中戏剧化场面（比如暗杀完成的那一刻）出现的方式之间的矛盾。戏剧化场面本身只发生在极小的区域，玩家完成视听刺激性极强的刺杀任务之后，就立刻被城市中各种杂乱无章的“沙盘元素”包围了。这种失衡，显然来自于游戏早期的编程和设计决策，设计者在引导玩家完成既定的任务之外，在周遭环境的设计上缺乏有效的控制。

当然设计团队的努力不可抹杀。处理类似难题对任何游戏开发者来说都是极其棘手的，需要耗费大量的智慧与心血。人们在进行创新时，总是习惯于顺藤摸瓜，沿着一条路径一直走下去，而不会停下来做更多通盘考量。《刺客信条》以其杰出的美术上的成就，把“沙盘游戏”带入了一个全新层面。那种长期以来惯用的一切都精心预设好的关卡设计方法，受到了严峻挑战。如前所述，沙盘游戏带来了新的乐趣，也带来了新的问题。《刺客信条》的不足之处来自于其总体设计上的缺失。

即便是喜爱这款作品的玩家也在自制攻略中抱怨：“当你一遍又一遍地去完成同一个目标时，你不禁会抓狂，恨不得立刻通关了事。”问题出在，游戏体验上的严重发育不全，甚至是干瘪粗糙。游戏在主角的行为设计和任务目标上本应该更加精巧细腻。

游戏或许应该在早期增加更多训练关，花更多时间去向玩家解释，并训练他们正确的游戏方式。许多玩家根本没有耐心了解到游戏会如何奖励他们采取细腻的杀戮方式，就囫囵吞枣的通关了。剧情关卡也应该多在细节上着墨，让玩家不断深化这种体验。

哪怕是加入类似《杀手代号47》（Hitman）那样的“沉默杀手”（Silent Assassin）设定，在某些极其复杂的关卡中鼓励、引导玩家这么做，那么游戏想营造的沙盘动作游戏的体验都会得到更好、更灵活的展现。

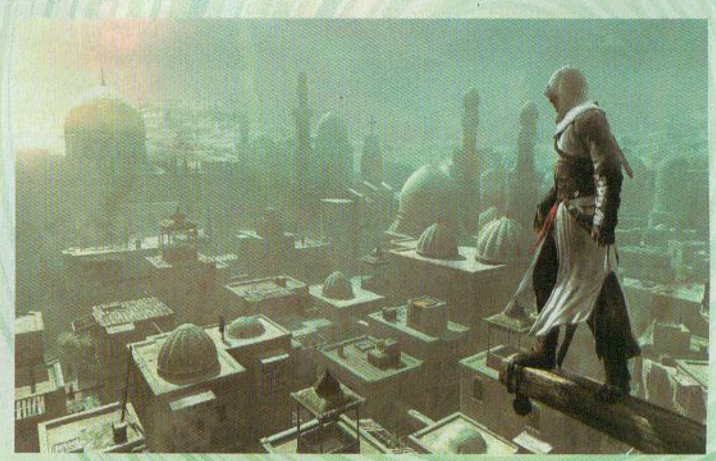
不过设计上的改良还是无法解决核心问题。两难的矛盾存在于整个游戏机制的底层，集中化戏剧冲突强烈的刺杀任务，与空洞庞大的游戏世界深度之间形成了难以弥合的裂痕。一般来说沙盘都要求玩家可以在各个自行选择的主线任务之间，穿插进行各种支线任务和随机获得的动作，但在《刺客信条》中这些支线远远地不够。小任务在数量和质量上的整体匮乏，就会造成游戏在整体表现上的虚弱。

整个世界应该更加丰富，细节更饱满才称得上是个有趣的沙盘世界。如果游戏中的每座城池都有二十位精心设定的角色，可供玩家交谈并接获任务，那么整个体验就会大大超越目前的水准。如果任务中还有为正在争斗的不同派系服务的选择，那就更能增进游戏的存在感。

最后，整个游戏还需要在杀戮完成的一瞬间上演戏剧化高潮场面，从开始到结束。随机的戏剧化场面会很有趣，如果过度使用同一默认场面，就会显得雷同无趣。理想的情况是，每个场面都应该是因为玩家行为的不同而产生个性化差异的。玩家可以容忍几种场面的循环，但很少会受得了反反复复一个场面从头到尾重复。

因此，要让《刺客信条》这样一款在美术上实现了迄今为止最美轮美奂的沙盘场景的作品提升一个水平，没有捷径可走。当然基本的原则再简单不过：更多的开发时间和人力必须投入到总体设计中去，投入到任务设计和剧情写作中去。





# 孢子 Spore

《孢子》是一款毁誉参半的“进化论模拟”游戏。玩家在其中可以体验从海水中的单细胞生物走向陆地，直到征服星球走向太空的五个阶段。很多人认为它不过是一款“五合一”的游戏，其五个部分都是其他老游戏的简单浓缩版拼凑在一起罢了。

但我们依然不能否认，在《孢子》中玩家可以探索许多不同类型的沙盘游戏体验，整个游戏过程就好像一连串模拟游戏大拼盘，从单细胞的人工生命（A-life）到帝国建设。尽管各个进化阶段之间相对独立，单独拿出来考察也的确缺乏深度。

而游戏的成功之处也恰恰在于，它把游戏体验最美妙的部分留给了玩家，允许他们去创造一种更为宏大的美学展现：展现生命进化之美。游戏冒了很大的风险，其好玩与否，基本取决于玩家本身是否有良好的美感与充沛的创造力。不论玩家是否是达尔文式进化论的信徒，是否喜欢从细胞进化到星际旅行者的超大尺度，我们都必须承认，游戏对生命进化和人类文明发展的模拟是基本客观的。《孢子》挑战的是沙盘游戏最基本，也最难表现的要素之一：玩家参与一个开放性故事的创造。

这就意味着玩家的每次游戏体验都是不同的，每次的故事都不一样。而这种高度的可重玩性，被游戏中出色的生物编辑器（后期还可以编辑建筑和载具）所承载起来。编辑器赋予了玩家前所未有的能力：参与现代游戏中至关重要的三维建模的制作。在绝大部分游戏中，所有的可见实体，都是游戏美术部门事先设定的。就拿威尔·莱特名扬天下的模拟系列游戏来说，《模拟城市》中玩家主要负责规划，而建筑物自己拔地而起，玩家只能间接影响城市面貌，却无法决定某个特定建筑物的外观；《模拟人生》中同样如此，玩家可以装修自己的家，但是那些不计其数的虚拟道具，通过一个又一个资料片、扩展包进行追加，而非玩家自己生产家具。

这种情况在《孢子》中实现了革命性的变化。玩家通过直观、友好的编辑器界面，可以自行决定生物的外观。这体现了威尔·莱特一直以来坚持的沙盘游戏的设计理念：游戏设计本身就是一个有趣的过程，只要加以适当包装，其本身就能成为极佳的创造性体验。



但这还没完。我们来看一下玩家完成了五个阶段之后，游戏中出现的说明性文字：

“你英勇的奋斗充分证明你理应进化到更高层次的存在。你所居住的宇宙不过是无数个世界的沧海一粟，许多不可见但与你彼此相连的宇宙，感受到了你的创造力。你将丰富其他未曾探索的世界，正如你的世界也曾享受过来自他们的甘霖。”

玩家完成了最终任务之后，那个冥冥之中的“宇宙大帝”如是说。这并不是游戏的结束，玩家依然可以在巨大的宇宙沙盘中游戏，继续无限地去扩张自己的势力。

这段话从游戏作家的角度来说非常聪明。因为这指出了游戏蕴藏的深更层次的沙盘体验潜力。玩家已经在游戏中体验了五种“存在”形式：细胞、动物、部落、行星文明和太空阶段。沿着这条逻辑线继续进化，在完成了五个迷你游戏关卡之后，玩家其实会来到第六个游戏阶段，进入“更高层次的存在”。而这种存在就是“多重宇宙”概念的引入。

这一“多重宇宙”的概念，所谓的”第六关“，其实就是《孢子》的多人游戏模式。“你将丰富其他未曾探索的世界，正如你的世界也曾享受过来自他们的甘霖。”这句话充满了诗意和哲学上的美感，玩家在五个阶段的发展过程中，可以留下自己的生物、建筑和载具设计卡片，这些卡片通过玩家之间的自由交流，就产生了互动影响。（这方面Maxis发明了一种非常聪明的方法，在PNG图片文件中附加了游戏信息，图片文件本身就是一个生物档案，拖进游戏中直接可以“复活”）这也在游戏本身的数据所能提供的资源被耗尽时，一个聪明的做法，多人游戏能让玩家们自己去交换更多的创造性资源。



沙盘游戏虽然鼓励自由探索，但在奖励机制上和大部分游戏一样，玩家完成一定的目标是为了开启新的可能性，玩到游戏进一步的新鲜内容。这在过去就是”下一关“，在沙盘中被表现得更为自由。而在《孢子》中我们则体验到，参与游戏创造本身也是其乐无穷的。这只是真正意义上开放式游戏的黎明而已，我们能做的还有很多。

# 横行霸道IV Grand Theft Auto IV

“《横行霸道》系列”（以下简称GTA）之所以能被奉为“沙盘”游戏的象征，就在于其对这一类型的开创性贡献。从《横行霸道Ⅲ》开始，游戏的细节就达到了前所未有的高度。这种成就部分来自于游戏画面的素质，更得益于设计者对游戏世界鲁棒性（robustness）和多变性的精心打造。游戏中的角色个个都那么饱满，任务又如此丰富。

GTA中的游戏世界，玩家总是感到自己忙忙碌碌。游戏世界被同时进行的任务和可选择的任务填满。所以对玩家来说，做决定的时刻无处不在，尽管主线剧情基本也是线性的、预设的。总而言之，由于设计者花了极大心力在总体设计上，因此游戏世界便值得玩家花更多时间探索。

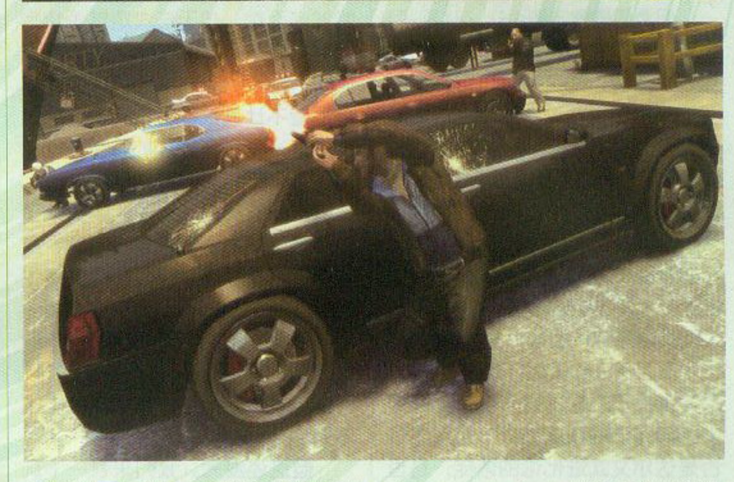
尽管我们还是能列举出GTA世界中许多不合逻辑的反馈，但玩家会轻易地原谅这些不够拟真之处，因为他们能体验到的世界已经非常精细了。玩家手头有足够的任务要完成，这已经让游戏世界的鲁棒性显得很强，接二连三的任务和事件让玩家没有一刻喘息，始终被包裹在人造的虚拟世界中。

这样的结构和一款标准的角色扮演游戏没什么不同：主线故事任务加上支线可选任务。这等同于沙盘游戏类型中极其普遍，也堪称金科玉律的设计法则：一个核心剧情战役（本身也可能是多线程的），加上庞大的支线任务。沙盘本身在美术设计上就已经非常强大，但是玩家在闲逛之后难免还是会感到厌倦。只有为数庞大，且从头至尾编写精彩的支线任务充斥其中，玩家才会觉得自己时时刻刻在做出选择。

沙盘游戏中，玩家的选择基本介于“道德”和“不道德”之间。玩家经常是根据这样一个假设来进行判断选择的：“我要是这么选，主角会不会挂掉？”——这对玩家来说不是个坏主意，相反，这是很有趣的，因为虚拟世界的好玩之处，就在于能实现玩家在现实生活做不到的选择（往往是不道德的）。但这就对设计者提出了严峻的挑战：游戏如何反馈？GTA系列的做法是，模糊写实的回馈，而不是进一步加强它，并且极尽所能的用各种手段去叙事，把主角包裹起来。

《横行霸道IV》还完成了一个极为重要的跨越。此前的游戏中，玩家控制角色的个性总是和叙事化元素相冲突。设计师预先编写好的情节越多，玩家扮演的英雄就越是在“我想要的选择”和“游戏想要你做出的选择”之间来回摇摆。这样的角色不会太有趣，游戏作家在和玩家争夺角色的控制权。我们在感觉自己“不得不”或“莫名其妙”被游戏代替自己去做选择时，会感到失望，会觉得自己无法对控制的角色施加影响。

《横行霸道IV》中，角色的个性化边界被安排得非常谨慎。我们看到尼可这个伤痕累累的移民铁汉，自身就带着强烈的矛盾，一个处于痛苦抉择之中的无政府主义者，要比过去类似游戏中的动作英雄来得可信得多。这也体现了一个细心琢磨的叙事性剧情，能和游戏体验如此完美的相得益彰。



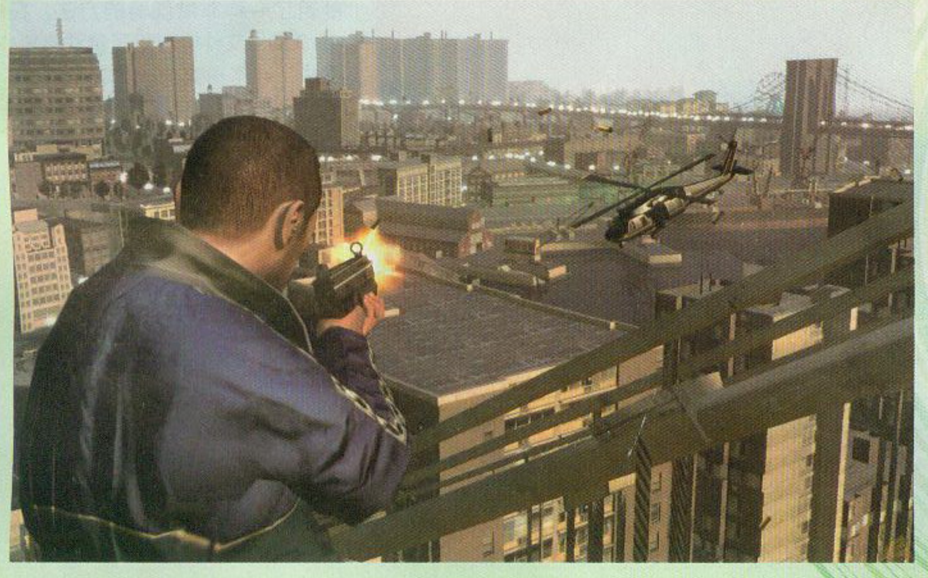
而NPC的反馈则完全交由人工智能来解决。限于机能，电子游戏中的反馈只能由手写脚本去完成，这就难免在游戏中会暴露出一些不够严丝合缝的荒诞之处。正如上文提及的，某些NPC的台词，尽管单独看还算写实，或符合逻辑，但不可避免地存在大大小小的问题。

在任何情况下，NPC的反馈都多少会带上台词，他们一开口就意味着很难和玩家的行为完全匹配。如果玩家的行为在预设的类型之外，那么他们就无法反馈，或反馈出错。这是目前所有写实类沙盘游戏中都难以避免的问题，但就具体案例来说，可以通过更为高明的编剧和设计来有效弱化。比如在《横行霸道IV》中一开始的早期任务“首次试驾”（first drive），玩家还在熟悉操作的过程中，但同时NPC已经参与到互动中来，要让人感觉真实，又要给玩家的操作起到引导的功能。如果玩家操作很糟糕，把车给撞毁了，NPC能做出合乎逻辑的反馈吗？

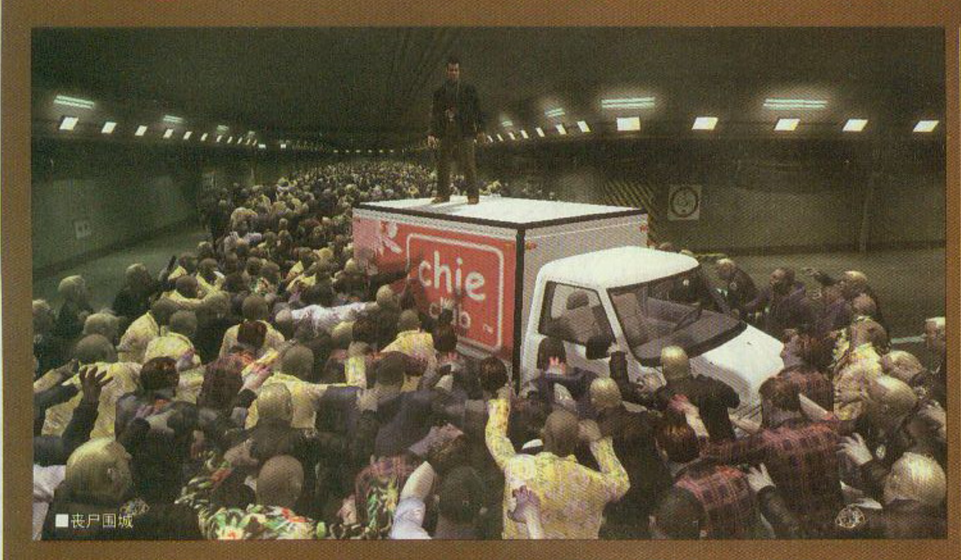
在这个具体案例中，设计师巧妙地把NPC设计成喝得酩酊大醉的状态，这样这个酒鬼就不会注意到，或者根本不在乎玩家把车给撞坏。NPC在这里起到的引导作用是弱化的，没有强烈的“你怎么能这么开车”的引导，那样不可预计的动作和反馈就会太多。这都多亏了酒精帮忙，让NPC暗度陈仓。

这样的设计就要求设计者对游戏每个细节都有到位的控制。GTA的游戏表现就可以看出设计者非常谨慎，且富有策略性。以至于游戏中绝大多数可能出现“真实感抽空”的地方都得到了妥善的掩饰。

最后，如果某个关键性场景中，玩家的一举一动都那么重要，那么或许最好的处理手法就是最“笨”的暴力手法：场景中玩家可以做出多少边缘情况，就必须给每一种情况编写应对脚本。这虽不是解决人工智能瓶颈的常态，但相对于突破机能和程序的瓶颈，在任务设计和剧情编写上多下功夫总是更富成效。



# 设计冒险 给沙盘游戏的总结陈词



■丧尸围城

和“沙盘游戏”这个比喻恰恰相反，沙盘游戏的设计要求更多的，而不是更少的总体设计。沙盘游戏需要极大的整体设计能力和巨细无遗的控制能力，坦率的说，沙盘游戏是容易变得空洞乏味的。

当沙盘式体验成为一款游戏的主体时，游戏常常变得很难“完全攻略”，玩家常常会一直在游戏中徘徊探索下去，直到厌倦为止。因此，沙盘游戏中缺少精密排布的叙事性内容（比如RPG那样的大段对话），缺少剧情上的戏剧性高潮；也很难构筑系统的奖励机制或游戏体验上的累积（比如完整的技能树，或渐进的游戏难度）。总体上看，沙盘游戏在所有传统的游戏设计基础要素上都显得很薄弱。尽管玩家被赋予了更多的自由，但也给游戏设计带来了新的困难。这种困难靠游戏设计本身是很难自我消除的。

以宇宙帝国建设为背景的游戏《X3》就是一个典型案例。游戏有主线剧情任务，但却从属于沙盘游戏模式。游戏允许玩家去把握各种复杂的系统，使之成为一款成功的沙盘游戏，从系统层面来说，各种突发行为也都相当有趣。 然而，忙于管理帝国最后却变成了玩家在游戏中的全职工作。游戏的目标和奖励，被压缩成了你在一个孤独的宇宙空间中管理一个太空要塞。一方面，管理要塞本身需要玩家付出智慧去平衡各种动态系统，是相当有趣的；但另一方面，玩家难免会突然停下鼠标，扪心自问：“我在干什么？这么玩下去有什么意思？”

这就是沙盘游戏普遍面临的问题：如何让闲逛变得有意义；又如何不让叙事性元素干扰甚至扼杀了“自由度”。我们如何能让自由模拟和故事推进相得益彰，而不是水火不容呢？如果这么做根本不可行，那么是不是我们把故事打碎，分配到自由探索的各个阶段中去，就能解决问题？进一步的，我们如何避免戏剧化的场面转眼变成扔掉任务漫无目的的闲逛，以至于整个主线故事的节奏变得杂乱无章？

每款游戏根据具体情况的不同，会有具体的迂回策略。让我们来举另外一个太空游戏的例子，那就是曾经夺得2000年E3大展最佳游戏大奖的《自由枪骑兵》（Freelancer）。这款游戏最终在2003年才被微软发行，尽管延期了很久，但《自由枪骑兵》非常巧妙的处理了其中的关系，成为一款沙盘游戏的经典之作。

《自由枪骑兵》的游戏进程被分为独立的章节，而随着时间的流逝，不同的事件之间会有各种阶段的自由冒险。而细腻的文本写作则很好地弥补了各任务之间可能存在的矛盾。这款游戏在游戏写作上的一个技巧很好地解决了游戏的整体节奏问题：游戏中的NPC总是对玩家控制的角色显得很不耐烦。所以无论玩家花多少时间，其反馈总是合乎逻辑的。尤其当剧情高潮来临时，节奏控制变得尤其紧张，于是在这些剧情任务之间的“自由太空冒险”桥段就被去掉了。这里的做法是优先保障了把故事讲完，但游戏的整体沙盘体验质量并没有因此下降。这证明沙盘体验和剧情有时并不矛盾，可以和谐共处。 尤其值得指出的是，在《自由枪骑兵》的单人游戏部分，一旦玩家完成了主线剧情，游戏就会很快变得无聊。只有很少的随机生成的任务，而在通关之前玩家可能就已经早就把它们都解决了。根据玩家在做主线任务时，对自由探索的投入不同，这时可能还有新的地点可探索，也可能没有，总之没有任何新鲜感可言。


■自由枪骑兵

这是所有沙盘游戏应该小心的，随着游戏世界的不断开放，到了游戏后期，玩家很容易感到重复感、厌倦感。如何保持已经探索过的区域还能提供新鲜感，或许答案并不在单人游戏中寻找。两人合作，乃至更为丰富的多人模式都是沙盘游戏值得深入探索的领域。

在本世代平台上，因为机能的进步，和通用游戏引擎的普及，我们看到沙盘游戏层出不穷，除了以上提到过的作品，还有许多沙盘游戏精品新作值得玩家去仔细玩味，比如《除暴行动》（Crackdown）、《黑道圣徒》（Saint's Row）、《虐杀原型》（Prototype）。更为可喜的是，我们发现有更多游戏成功地加入了沙盘游戏要素，比如《丧尸围城》（Dead Rising）这样让玩家既享受自由冒险乐趣，又不乏传统ACT要素的作品。在未来，我们定将看到更多精彩的沙盘游戏作品。

## 最后的疑问




鲁棒性是英文“robustness”一词的音译，也可意译为稳健性。鲁棒性原是统计学的一个专门术语，1970年代初开始在控制理论中流行起来，用来表达控制系统对特性或参数发生变动时的不敏感性，通俗的说就是：当系统中的重要特性或参数发生变化、干扰后，系统是否仍能保持基本的稳定，正常运行。鲁棒性已成为控制理论中一个重要的研究课题，也是一切类型的控制系统的设计中所必需考虑的一个基本问题。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

# X360弹幕游戏巡礼

文 黑翼天使X（levelup.cn） 编 纱迦 美编 忽悠悠

提起弹幕游戏，或许很多玩家的第一反应是那其令人望而生畏的难度以及失败无数次的挫折感。如果你想成为一个弹幕游戏达人，很可惜你无法从这里找到答案。不过如果你是一个成就饭，相信本文会指引你的成就再添数千点分数。我们的口号是：不做游戏达人，但做真·成就饭。

## 何为弹幕游戏？

QUESTION

曾今玩过街机的老玩家多多少少都应该接触过所谓的“打飞机”这一类游戏，而“弹幕”可以说是对这类游戏的广泛概括性统称。另外当然也有“卷轴射击游戏”以及“飞行射击游戏”（通常用STG表示）等称呼，不过由于如今这类游戏的形式也是变化多样，所以这两种称呼也略显局限性。接下来就让我们简单地了解一下弹幕游戏相关的历史和知识吧。

### 弹幕游戏的分类

首先，弹幕游戏根据背景的是否自动卷轴分为卷轴游戏（如“《雷电》系列”）与非卷轴游戏（如《几何战争》）；而卷轴类弹幕游戏又可分为横向卷轴游戏（如“《宇宙巡航机》系列”）、纵向卷轴游戏（如“《首领蜂》系列”）以及不定项卷轴游戏（如“《沙罗曼蛇》系列”）。非卷轴游戏由于模式不固定，无法具体分类，所以类似于《是男人就撑过30秒》之类的小游戏原则上也可以纳入到非卷轴弹幕游戏的范畴中。



▶在中国极具人气的《沙罗曼蛇》或许是很多人接触弹幕游戏的开始。

### 弹幕游戏的特点

如何判断一个游戏是否为弹幕游戏可以说是比较简单，但是如何给弹幕游戏下个定义还是颇有难度，毕竟早期由于机能限制，子弹密集程度往往不够高，所以称之为飞行射击游戏或许更准确点。

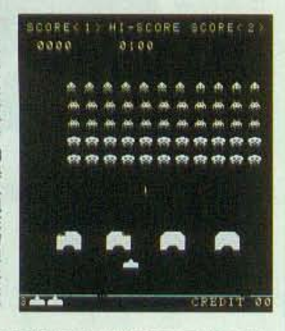
一般说来，因敌方或我方的子弹在屏幕上停留的时间较长形成“幕状”并包括“躲避”或“射击”要素的游戏即可称之为“弹幕游戏”。这里提出了弹幕游戏的两个特点：“躲



▲“《雷电》系列”可以算是非常标准且难度适中的一款纵版卷轴弹幕游戏

避”与“射击”，这两点至少得具备一点才能称得上是弹幕游戏。而弹幕游戏玩家一般是在成功躲避敌方弹幕并击毁敌机的过程中体验到快感而乐此不疲，所以该类型游戏迎合了某部分反射神经比较好的玩家，也培养了固定的一些FANS群体。

## 弹幕游戏的起源



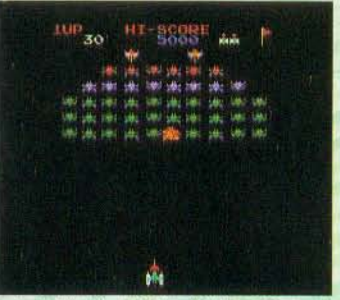

▶《太空侵略者》如果以现在的眼光来看或许称不上是弹幕游戏，不知道国内究竟有多少人玩过当年的街机版呢？

如果要说弹幕游戏真正的鼻祖，那几乎可以追溯到上个世纪70年代末。那是1978年在日本由Taito公司发行的一款街机游戏，西角友宏设计并将其命名为《太空侵略者》(《Space Invaders》)。之后该游戏还登陆了美国，造成了空前的反响，以至于当时所有游戏厅几乎都可以看到该街机的身影。《太空侵略者》拥有优秀的的射击系统以及关卡设计，机体可左右移动，游戏难度随关卡递增，兼具了挑战性及耐玩度，使得其对后世的弹幕类游戏产生了很大影响。

紧接着在1979年，ATARI公司推出了名为《小行星》(《Asteroids》)的弹幕游戏，该游戏的设计更是别出心裁，采用了当时最先进的矢量技术来构图，方向键只控制飞机转向，而另一个按键控制移动。该游戏需要灵活地掌握躲避技术才能穿梭于陨石之间将其击碎，这款《小行星》可以说也是开拓了弹幕类游戏在玩法方面的新篇章。

在接下来的几年里，弹幕游戏呈现出百家争鸣，百花齐放的景象。1979年，Namco在街机上推出了《Galaxian》，这款游戏在中国有个更形象化的译名，叫做“小蜜蜂”，相信无数从FC走过来的玩家都玩过该游戏的移植版；1980年，Midway推出了第一款卷轴弹幕游戏《Defender》；1981年，Konami推出了具有对地对空要素的更加成熟的强制卷轴游戏《Scramble》；1982年，Capcom推出的《1942》则在系统手感等各方面更显老道，将“打飞机”的理念表现得淋漓尽致。

总之，弹幕游戏在游戏高速发展的初期迅速形成了一种流派，多元化发展着，以至于如今的很多弹幕游戏几乎在系统要素上都可以从他们的先辈中觅得踪影。




▲在中国被称为《小蜜蜂》的游戏同样也是很多人的弹幕启蒙游戏。

## 弹幕游戏的兴盛

上个世纪90年代初期开始，由于街机硬件技术的发展，弹幕游戏在画面和系统上都有了质的飞跃。此时也涌现了一大堆优秀的品牌弹幕游戏，单是彩京公司旗下就有《打击者1945》《战国ACE》以及《武装飞鸟》等多个着名游戏诞生而形成了品牌效应。而Cave于1997年推出的《怒首领蜂》可以说是真正意义上定义了现代弹幕游戏，比如弹幕的速度降低、游戏难度提升、中弹判定由通常的整个机身改为机体中心点等等都是进化的设计。此外还有“《式神之城》系列”、“《雷电》系列”等弹幕游戏也是几乎横跨90年代，推出了一个又一个优秀的作品。



▶《战国ACE》的出现可以说使得“人设”成为了弹幕游戏的又一个卖点。

## 弹幕游戏的现状

自从游戏界进入3D时代后，以2D玩法为主的弹幕游戏便渐渐开始淡出了人们的视线。由于弹幕游戏通常是先发售街机，加之其令人生畏的难度也无法更多地吸引新玩家，导致该类型游戏的没落成了定局。很多老牌弹幕游戏如今几乎很少发售新作甚至不发售新作，而购买游戏的人也几乎都是为数不多的铁杆核心玩家，这不禁令人对弹幕游戏的发展前途感到担忧。不过如今以5pb.为首的众多日本厂商掀起了在X360平台的弹幕游戏移植热潮，这使得很多经典街机弹幕游戏在X360上得到了重生的机会。而在期待弹幕游戏有所复兴的同时，本文也就在这种情况下应势而生了（笑）。



▲街机移植X360的《旋光之轮舞》可以说是非常有创意的一款竞技类弹幕游戏。

下面就让我们正式进入这次成就饭之弹幕游戏巡礼，不过有几个要点还是得提前申明一下。首先，笔者不是弹幕游戏达人，只是比较喜欢玩。笔者去游戏厅打街机时如果最后剩下一两个代币，一般都会选择玩个弹幕游戏来收尾。为什么？当然是因为这样死得快，能够迅速处理完残币之后回家吃饭（笑）。

其次，很多人会想：弹幕游戏为什么这么难？其实这个和一个玩家的自身反应神经等有关，另一个自然是和投币率有关。一个街机游戏，抛开其他因素不谈，如果难度过低，会导致某人长时间霸占机器；如果难度过高，则可能无人问津。所以设置一个较高的难度，既能够吸引感兴趣的玩家不断练习，也能保证水平稍低的玩家多投币可通关。不过当这个弹幕游戏移植到家用机，就不存在投币率问题，所以游戏不会在难度上为难玩家。也就是说只要你肯尝试，肯坚持玩下去，那么拿到大部分成就应该不是问题。本文也正是建立在此基础上才向各位成就饭推荐这些游戏，请注意先通览一下全文，再开始解除成就会令你事半功倍。

## 《雷电4》



| 原名 | 雷电IV | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | MOSS | 发售 | 2008年10月2日 |

| 成就数 | 47 | 总点数 | 1000 | 容易获得成就点数 | 720 |
|---|---|---|---|---|---|

**多边形：**“雷电”这个名字听起来有些耳熟。

**黑翼天使X：**那是必须的，那人不就和你坐一个办公室吗？

**多边形：**原来如此，其实我是想说“《潜龙谍影》系列”里那个雷电。

**黑翼天使X：**多哥不愧是一个MGS饭，不过我们这次要说的是老牌弹幕游戏“《雷电》系列”的最新移植作品。

**多边形：**这么一说以前PS2的《雷电3》我还玩过，有个练习模式敌人居然不发射子弹，装模作样的通了一回。

**黑翼天使X：**（汗）总之这系列基本就没怎么变过，一直是老样子，玩过以前的作品很快就会上手。

**多边形：**据说“《雷电》系列”在PC也有移植作品，内容应该差不多吧？

**黑翼天使X：**没错，不过这次我们是为了成就而战，动力不一样。

**多边形：**原来如此，本作的成就看起来限制似乎挺多。

**黑翼天使X：**放心，那些限制完全不影响成就的获得。

**多边形：**那么就请各位成就饭先通览一下内容再开始挑战成就吧。

| 操作一览 | |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| A | 射击 |
| B | 炸弹 |

TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY

## 特色系统介绍




“《雷电》系列”相信很多玩家都有接触，由于其系统也比较传统也比较简单，这里就着重介绍两点。首先是当击破敌人后，屏幕左上角会出现一个带小数点的数字（最大 5.0），这个表示先制率，也就是当敌人出现后的击破速度，越迅速击破，先制率越高，并且获得的分数加成也越多。当然有些玩家认为这系统是给高手用的，其实非也，提前预判敌人出现的位置，迅速击破也是降低难度的一种方式。

另外需要强调的一点就是导弹的应用。本来游戏中导弹在连发的状态最多只能发射 8 枚，而如果静待 1 秒左右，我方控制的飞机会全身发出一种扫描电流一般的光波。这时如果发射子弹的话则导弹数会瞬时达到 16 枚（和导弹级别无关），威力还是相当可观的，尤其是当自己弹药和导弹级别不够时，利用这一功能可以令自己稍微轻松一点。

## 成就解除指南

首先游戏一开始是不可以在游戏中无限续关的，但是完成的关卡可以接着打，直到二周目通关以后就可以在游戏中无限续关了。那么一开始各位就可以放心打，当然为了提高效率，我们最好第一遍游



戏就尽量把每关的“ミッション”类成就的解除条件达成，而“综合ミッション「ソル破坏」”和“ミクラス”成就也尽量完成几项条件最好。另外如果无特殊说明，



解除成就均需在单人模式下完成，而完成BOSS RUSH的成就游戏中标注有误，是不可续关的，还请各位注意。

## 成就一览表

| 基本成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| LEVEL1-1ボス击破 | 击败LEVEL1-1的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 10 | – |
| LEVEL1-2ボス击破 | 击败LEVEL1-2的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 10 | – |
| LEVEL1-3ボス击破 | 击败LEVEL1-3的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 10 | – |
| LEVEL1-4ボス击破 | 击败LEVEL1-4的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 10 | – |
| LEVEL1-5ボス击破 | 击败LEVEL1-5的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 15 | – |
| LEVEL1-6ボス击破 | 击败LEVEL1-6的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 15 | – |
| LEVEL1-7ボス击破 | 击败LEVEL1-7的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 15 | – |
| LEVEL2-1ボス击破 | 击败LEVEL2-1的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 20 | – |
| LEVEL2-2ボス击破 | 击败LEVEL2-2的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 20 | – |
| LEVEL2-3ボス击破 | 击败LEVEL2-3的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 20 | – |
| LEVEL2-4ボス击破 | 击败LEVEL2-4的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 20 | – |
| LEVEL2-5ボス击破 | 击败LEVEL2-5的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 30 | – |
| LEVEL2-6ボス击破 | 击败LEVEL2-6的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 30 | – |
| LEVEL2-7真ボス击破 | 击败LEVEL2-7的BOSS（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 30 | – |
| 称号「ヒーロー」获得 | HARD难度不续关通关（Xbox 360 MODE）40 | – | |
| ミッション1「フェアリー救出」 | 救出第1关的妖精（Xbox 360 MODE/SCORE ATTACK MODE、EASY以上难度） | 5 | 备注1 |
| ミッション2「先制攻击」 | 第2关过关时先制攻击率达到4.25以上（Xbox 360 MODE/SCORE ATTACK MODE、EASY以上难度） | 10 | 备注2 |
| ミッション3「ジープ破坏」 | 摧毁第3关中段桥上所有的吉普车（Xbox 360 MODE/SCORE ATTACK MODE、EASY以上难度） | 10 | – |
| ミッション4「1UP获得」 | 获得第4关的1UP奖命道具（Xbox 360 MODE/SCORE ATTACK MODEEASY以上难度 限单人模式） | 10 | 备注3 |
| ミッション5「战车部队全灭」 | 摧毁第5关地面上的全部战车（Xbox 360 MODE/SCORE ATTACK MODE、EASY以上难度） | 10 | – |
| ミッション6「敌舰队歼灭」 | 摧毁第6关出现的全部巨型战舰（Xbox 360 MODE/SCORE ATTACK MODE、EASY以上难度） | 15 | – |
| ミッション7「亲卫部队全灭」 | 第7关过关时的破坏率达到100%（Xbox 360 MODE/SCORE ATTACK MODE、EASY以上难度） | 20 | 备注4 |
| 5,000,000点 | 获得分数达到5000000点（任意模式、难易度不限） | 5 | 备注5 |
| 10,000,000点 | 获得分数达到10000000点（任意模式、难易度不限） | 5 | 备注5 |
| 20,000,000点 | 获得数达到20000000点（任意模式、难易度不限） | 5 | 备注5 |
| ギャラリーコンプリート | 收集鉴赏模式的全部插图，二周目通关即可 | 5 | – |
| バルカンファイター | 只使用散弹通关（Xbox 360 MODE、可续关、EASY以上难度） | 30 | 备注6 |
| レーザースペシャリスト | 只使用激光通关（Xbox 360 MODE、可续关、EASY以上难度） | 30 | 备注6 |
| プラズマ职人 | 只使用跟踪闪电通关（Xbox 360 MODE、可续关、EASY以上难度） | 30 | 备注6 |
| プロトンの魔术师 | 只使用散射闪电通关（Xbox 360 MODE、可续关、EASY以上难度） | 30 | 备注6 |
| 称号「エース」获得 | NORMAL难度不续关通关（Xbox 360 MODE） | 35 | – |
| 称号「レジェンド」获得 | EASY难度不续关通关（Xbox 360 MODE） | 45 | – |
| 称号「インクレディブル」获得 | ULTIMATE难度不续关通关（Xbox 360 MODE） | 50 | – |
| ダブルプレイ「第一关门突破」 | 一人操作两机模式通过第1关（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 10 | 备注7 |
| ダブルプレイ「一心同体」 | 一人操作两机模式通过第3关（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 30 | 备注7 |
| ダブルプレイ「免许皆传」 | 一人操作两机模式通关（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 50 | 备注7 |
| ARCADE「LIGHT」クリア | ARCADE MODE「LIGHT」模式通关（可续关、NORMAL以上难度） | 30 | – |
| ARCADE「ORIGINAL」一周目クリア | ARCADE MODE「ORIGINAL」模式完成一周目（可续关、NORMAL以上难度） | 35 | – |
| ARCADE「ORIGINAL」二周目クリア | ARCADE MODE「ORIGINAL」模式完成二周目（可续关、NORMAL以上难度） | 40 | – |
| BOSS RUSH MODEクリア | 完成BOSS RUSH模式 | 30 | 不可续关、NORMAL以上难度 |
| 综合ミッション「ソル破坏」 | 摧毁1至7关隐藏的全部雷达装置（Xbox 360 MODE/SCORE ATTACK MODE、EASY以上难度） | 30 | 备注8 |

### 秘密成就一览表

| 秘密成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| 青い闪光 | 一人操作两机模式1P只躲避、利用2P来攻击通过第一关（Xbox 360 MODE、NORMAL以上难度） | 20 | 备注7 |
| ナイスボム | 利用炸弹同时击毁12个敌人，推荐在第6关完成（模式不限、难易度不限） | 5 | – |
| 不屈の斗志 | 在只剩1条命并且没有炸弹的情况下通过任意关卡（模式不限、难易度不限） | 15 | – |
| 大花火大会 | 游戏选项里设置好初期为7个炸弹，之后进入游戏一口气连续放出（模式不限、难易度不限） | 15 | – |
| 粘り胜ち | 任意关卡不攻击BOSS，一直躲避到BOSS自爆后过关（模式不限、难易度不限） | 15 | – |
| ミクラス | 解救LEVEL2-1:2-7全部的蓝色小人（Xbox 360 MODE/SCORE ATTACK MODE、难易度不限） | 30 | 备注9 |

备注1：第一关的妖精位置在BOSS战前靠右侧一点的位置，摧毁一个圆柱建筑物后出现，一周目或者二周目均可获得。

备注2：想要提高先制率的基本方法就是多玩几遍，提前判断敌人的出现位置。如果你觉得还是太困难，那么这里介绍一个投机取巧的方法，就是在BOSS战前只留1条命，BOSS战开始后立刻死亡，然后续关，接着炸弹连放迅速击败BOSS，这样先制率达到4.25还是比较容易的。

备注3：第4关的1UP奖命道具出现的条件还是比较简单的，开始不久后会来到一个有很多石像人围着转的区域。当石像人转到正面时注意观察他额头，在其额头发光时迅速击破全部的石像人后1UP奖命道具便会出现。

备注4：要想第7关的破坏率达到100%，光是击败所有敌人还不够，还得摧毁本关隐藏的雷达装置，具体位置下面相关成就会介绍，注意阅读即可。另外空中飘浮的陨石是不计算破坏率的，不必再费心去击破。

备注5：这里的分数需要注意的是一旦续关就会清零，所以要在不续关的情况下达成。当然由于没什么限制，可在设置里提前把各项内容调整到最简单即可轻松达成。

备注6：游戏中有4种子弹模式，分别对应了这4个成就。选择1-1开始游戏，第一个武器获得为哪种类型，以后就得保证只吃这一种类型的武器，所以要注意看清楚“红→蓝→紫→红……”这个规律，一旦途中吃错，前功尽弃。另外考虑续关时会因为位置关系一出来就吃到某种类型的武器，所以建议多保持在画面右侧移动，还有就是“P”字的全满弹是可以放心吃的。总之这4个成就看起来挺好完成，不过却需要全程集中注意力，各位不要松懈，坚持就是胜利。

备注7：这个一人操作两机的模式在关卡选择是第一列内容选择“DOUBLE”即可，虽然比较另类，但是难度着实不低。如果觉得太难，可以找朋友帮忙负责控制，这样至少在躲避方面容易不少，其中两个成就稍作努力还是不难解除。

备注8：游戏中每关的地面都隐藏了一个雷达装置，令其出现的方法就是贴近雷达装置的埋藏位置，停留1秒左右后该装置便会出现，然后迅速击破即可。下面就将全部雷达装置的位置列出来，注意其位置一般会有一种特殊的白色标志，找见1-1的雷达装置后可作为以后的参考。为了提高效率，可直接选关来完成，击破以后可立刻自杀，然后让时间结束退出游戏也是计算的。

| 关卡 | 雷达装置位置 |
|---|---|
| LEVEL1-1 | 救出妖精的圆柱建筑靠左边一点的地面 |
| LEVEL1-2 | 渡过大海后第二个长桥的最左端的地面 |
| LEVEL1-3 | 穿过桥后快离开海时左侧的一块绿色草堆里 |
| LEVEL1-4 | 一开始不久后右边的一小垛草堆里 |
| LEVEL1-5 | 进入地面战以后，当画面自动转向，地面有公路出现的时候右侧某处 |
| LEVEL1-6 | 离开宇宙区域，刚进入飞船时的正中央，注意提前往上方移动 |
| LEVEL1-7 | 刚进入宇宙船时正中央的位置 |

备注9：首先注意蓝色小人出现在二周目，每个关卡各有一个，而出现方式为摧毁每关的雷达装置后（参考备注8）在关卡某处出现，位置很明显，获得后利用死亡保存的方式退出游戏即可，每关获得后都会累计，如果失败了重新选择关卡挑战即可。不过该成就有可能发生不计算获得的BUG，因此还是建议获得小人后依然将每关完成。

# 《怒首领蜂 大往生Black Label EXTRA》

| 原名 | 怒首領蜂 大往生ブラックレーベル EXTRA |
|---|---|
| 厂商 | 5pb. |
| 发售 | 2008年2月19日 |

| 成就数 | 50 | 总点数 | 1000 | 容易获得成就点数 | 860 |
|---|---|---|---|---|---|

**多边形：**这款游戏一听名字就感觉很难的样子。

**黑翼天使X：**（汗）的确是这么回事，这个系列的难度在同类游戏中可以说是“高人一等”。

**多边形：**不过我相信成就上应该不会为难玩家吧？

**黑翼天使X：**恩，其实本作十几个小时拿个1000点也是没问题的。

**多边形：**那你为什么在开头的推荐点数那里写860呢？

黑翼天使X：**打个比方吧，多哥你知道《战争机器》里有个成就是“网战完成万人斩”吗？**

**多边形：**当然知道，我好歹也是个“战争犯”。

**黑翼天使X：**那么对于上面那个成就你有什么感想？

**多边形：**我想能解除这个成就的人应该都不是成就犯。

**黑翼天使X：**就是这个道理，这种成就虽然毫无难度，但是重复劳动率实在惊人。一般对于这种成就，我不是很推荐。

**多边形：**原来如此。

**黑翼天使X：**这也是本次专题的目的，不过本作的几个“重复劳动型”成就也不是很费时间，有耐心的玩家可以试试。

| 操作一览 | |
|---|---|
| X/A（按住） | 激光射击 |
| RT/RB（按住） | 散弹射击 |
| B/Y | 炸弹/hyper状态 |

## 特色系统介绍

| 机体选择 | |
|---|---|
| ショット | 散弹强化型机体 |
| レーザー | 激光强化型机体 |
| エキスパート | 散弹和激光均衡型机体 |

| 机型选择 | |
|---|---|
| Type A | 移动速度较快，射击面窄 |
| Type B | 移动速度慢，射击面宽 |

“《怒首领蜂》系列”开创了现代弹幕游戏的一些基本系统，而这里我们主要讲解几点游戏的特殊系统，这可都是和成就解除密切相关，还请各位成就饭仔细阅读。

## 攻击模式

游戏中的攻击也分为激光与散弹两种，不同点自然是前者攻击更为集中，火力更大，不过移动速度略慢一些；而后者则打击范围广，比较安全。在进行这两种攻击时如果按下B放炸弹效果也是不同的，前者为超强威力的激光炮；而后者则是传统的清屏炸弹，当然你什么都不按直接按B也是清屏炸弹。




## hyper系统

游戏中画面的左上角有两个竖槽，左边的是连击槽，而右边被称之为hyper槽，当用普通射击不停地击落敌机时，该槽便会自动增加。当hyper增加满之后，此时屏幕上会出现一个hyper道具，获得它之后原本画面左下角的炸弹槽会显示“hyper”的字样，此时按下B键便可以进入hyper状态。

进入hyper状态后会有一次清屏效果，然后左上角会出现一条横槽，表示时间限定。而在该模式下，机体火力倍增，连击数增加，连击槽减少速度降低。另外需要注意的时，在hyper状态下如果持续击落敌机，那么hyper槽会以更快的速度累加，当时间结束时，根据积累的hyper槽的数目，还可继续获得更多的hyper道具，如果一次吃到3个hyper道具，则进入hyper状态后的攻击会更快地积攒hyper槽。注意进入hyper状态后并不处于无敌状态，所以还要注意躲避，必要的时候还是扔炸弹吧。



## X-模式



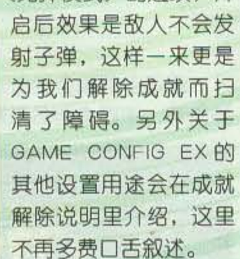
游戏时间超过6小时或者解除成就分数达到700以后该模式会出现在主菜单，这也是本作移植X360后新增加的模式。其不同之处在于增加了一种ハイパー强化型机体，该机型的普通攻击就是其他机体的hyper状态攻击，相当强劲，并且此机体依然可以进入hyper状态，攻击威力和范围更是变态到极点，大大降低了游戏难度，因此后期如果有剩余成就没解除的话，自然推荐选择该机体来进行游戏。

另外X－模式的一个特点就是任意机型进入hyper状态后发动攻击会有消弹效果，消弹后可获得星星，并且连击数增加，这都可谓是变相降低了游戏难度。

## 成就解除指南

本作由于一开始是无法无限续关的，再加上其不低的难度，很容易让人在初期就放弃。不过当游戏时间每增加30分钟，可以多获得一次续关机会，而游戏总时间超过4小时30分的话，那么就可以无限续关了，我们的很多数成就则是在此之后才能开始拿。

一开始建议找个朋友一起玩，这样就算死了反复打，4小时30分还是很快就过去了。另外当游戏时间超过4个小时以后，在主菜单的GAME CONFIG EX会出现NO BULLET（无弹模式）的选项，开启后效果是敌人不会发射子弹，这样一来更是为我们解除成就而扫清了障碍。另外关于GAME CONFIG EX的其他设置用途会在成就解除说明里介绍，这里不再多费口舌叙述。

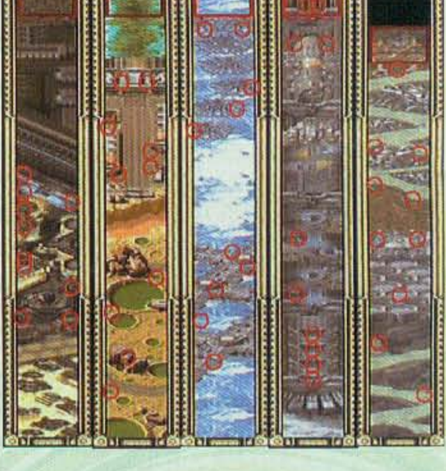


## 成就一览表

| 基本成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| DFSD–010ショーティア | 选择ショット强化型机体 | 5 | – |
| DFSD–014レイニャン | 选择レーザー强化型机体 | 5 | – |
| FSD–002エクスイ | 选择エキスパート强化型机体 | 5 | – |
| 环颚を击破 | 击败关卡1的中BOSS | 5 | – |
| 凄驱を击破 | 击败关卡1的BOSS | 10 | – |
| 雷爪を击破 | 击败关卡2的中BOSS | 5 | – |
| 百虎を击破 | 击败关卡1的BOSS | 20 | – |
| 空罗を击破 | 击败关卡3的中BOSS | 5 | – |
| 严武を击破 | 击败关卡3的BOSS | 30 | – |
| 怒颚を击破 | 摧毁关卡4的巨大炮台 | 5 | – |
| 神颚を击破 | 摧毁关卡4的激光炮台 | 5 | – |
| 逝流を击破 | 击败关卡4的BOSS | 40 | – |
| 雷光を击破 | 击败关卡5的中BOSS | 10 | – |
| 威光を击破 | 击败关卡5的中BOSS | 5 | – |
| 岚光を击破 | 击败关卡5的中BOSS | 5 | – |
| 黄流を击破 | 击败最终BOSS | 50 | – |
| 黄流第2形态を击破 | 击败最终BOSS的第2形态 | 50 | 备注1 |
| 绯蜂を击破 | 打败最终真・最终BOSS绯蜂 | 120 | 备注1 |
| 最期の笑颜 | 观看ショーティア的通关结局 | 20 | 备注7 |
| 爱ゆえの奇迹 | 观看レイニャン的通关结局 | 20 | 备注7 |
| 本当の敌 | 观看エクスイ的通关结局 | 20 | 备注7 |
| ハイパーモード | 发动过热（hyper）攻击模式 | 5 | – |
| フルパワー・ハイパーモード | 积攒5个hyper道具 | 15 | 备注2 |
| 蜂パーフェクト☆关卡1 | 获得关卡1所隐藏的全部蜂道具 | 15 | 备注3 |
| 蜂パーフェクト☆关卡2 | 获得关卡2所隐藏的全部蜂道具 | 15 | 备注3 |
| 蜂パーフェクト☆关卡3 | 获得关卡3所隐藏的全部蜂道具 | 15 | 备注3 |
| 蜂パーフェクト☆关卡4 | 获得关卡4所隐藏的全部蜂道具 | 15 | 备注3 |
| 蜂パーフェクト☆关卡5 | 获得关卡5所隐藏的全部蜂道具 | 15 | 备注3 |
| 产めよ增やせよ | 获得关卡4所隐藏的1UP奖命道具 | 10 | 备注4 |
| 星を获るひと10,003 | 累计收集10,003个星星 | 20 | – |
| 星を获るひと100,001 | 累计收集100,001个星星 | 30 | 备注8 |
| 击坠王53,596 | 累计击落敌机53,596台以上 | 20 | – |
| 击坠王200,000 | 累计击落敌机200,000台以上 | 30 | 备注8 |
| コンボ☆关卡1 | 关卡1中连击数达到500HIT以上 | 10 | 备注5 |
| コンボ☆关卡2 | 关卡2中连击数达到1,200HIT以上 | 15 | 备注5 |
| コンボ☆关卡3 | 关卡3中连击数达到550HIT以上 | 20 | 备注5 |
| コンボ☆关卡4 | 关卡4中连击数达到1,000HIT以上 | 25 | 备注5 |
| コンボ☆关卡5 | 关卡5中连击数达到1,200HIT以上 | 30 | 备注5 |
| コンボマスター | 连击数累计达到1,000,000HIT以上 | 80 | 备注8 |

**秘密成就一览表**

| 秘密成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| 同时破坏 | 在关卡1的BOSS旋转时将它左右两边的部件同时破坏 | 5 | – |
| マキシマムボーナス | 任意场所将Maxium的奖励槽维持5分钟以上 | 5 | 备注6 |
| ナイスボム! | 在即将中弹的一刹那放出炸弹 | 5 | – |
| PFSD–015バイパー | 选择X模式下的ハイパー强化型机体 | 5 | – |
| Xモード、关卡1クリア | 完成X模式的关卡1 | 5 | – |
| Xモード、关卡2クリア | 完成X模式的关卡2 | 10 | – |
| Xモード、关卡3クリア | 完成X模式的关卡3 | 20 | – |
| Xモード、关卡4クリア | 完成X模式的关卡4 | 25 | – |
| Xモード、关卡5クリア | 完成X模式的关卡5 | 30 | – |
| 大きな代偿 | 观看バイパー的通关结局 | 20 | 备注7 |
| 大往生 | 观看X模式下所有角色的通关结局 | 50 | 备注7 |



**备注1：** 黄流的第2形态以及真・最终BOSS绯峰的出现需要完成二周目，模式任意，而进入二周目的方法如下。大前提是不续命完成一周目，然后一周目结束时中弹少于2次、炸弹使用次数少于3次、或者5关中有三关获得了全部的蜂道具，这3项任意包括一项即可。

当然我们只是为了解除成就，大不必费这功夫，当游戏时间超过2小时30分后，在主菜单的GAME CONFIG EX里将选项LOOP CONDITION设置为OFF，这样就可以在一周目通关时可以无条件进入二周目。进而当游戏时间超过3小时以后，将GAME CONFIG EX里的CONTINUE CONDITION设置为OFF，这样即使在二周目也可以无限续关了。当然如果使用了无弹模式那完成二周目更是毫无难度。

**备注2：** 推荐在X模式下，选择ハイパー强化型机体，然后开启无弹模式。游戏游戏中进入hyper状态后，不停地攻击敌人即可很快积攒到5个hyper道具。

**备注3：** 游戏中的每个关卡里都隐藏了10个蜂道具，当用激光击中其隐藏位置后便会显形，其外形自然是蜜蜂一样的东西。注意获得一个蜂道具后如果死亡，则之前获得的统统无效，因此推荐收集活动在无弹模式下进行，关于每关的蜂道具的位置如后图所示。

**备注4：** 关卡4的中段有一个巨大炮台BOSS，先摧毁它两侧的部件，然后再干掉中间的本体之后，1UP奖命道具便会出现了。

**备注5：** 流程中的HIT数表示连续击毁敌机数量，这个在画面左上角有显示。而连击类成就多利用hyper状态还是很好解除的，一般玩的时候就可以解开几个了，如果有遗漏的，可以在X模式中选择ハイパー强化型机体，然后开启无弹模式，那就又是送分的成就了。

**备注6：** 游戏中有一个Maxium系统，当你的炸弹数达到最大时，继续获得一个炸弹，那么就可以进入Maxium状态，此时得分倍率会增加，并且继续获得炸弹的话，还可进一步提升得分倍率。另外Maxium也有等级之分，提高等级的方法为不

使用炸弹击败关卡的BOSS，最高3级，不过一旦死亡的话，一切清零。那么该成就的解除方法依然推荐在X模式下选择无弹模式，之后选择ハイパー强化型机体，之后开始游戏，注意上面提到的几点，进行到第4关应该就可以解开成就了。

备注7：通关后的动画会根据自己所选择角色（即武器强化类型）的不同而不同，如果中途续关，那么最后的结局会以续关后的机体类型为准。

备注8：这里包含的几个成就就是文章开头提到的“重复劳动型”成就，因为没什么难度，所以剩下的就是不停的反复劳动。虽然过程无聊且沉闷，但是已经打到这个份上了，继续收集也没什么不可以，下面就稍微介绍一下高效率的打法。

首先是关于星星获得，地面上那种固定出现的星星是不计算的，所以只能从敌机身上获得。推荐X模式下，在选项里将GP-METER CONTROL与HYPER-METER CONTROL设置到最大，选择ハイパー强化型机体之后来到二周目的真·最终BOSS绯蜂战发动hyper状态，这样发动激光可以消弹，而消弹后可以将子弹转化为大量星星，hyper槽满了之后继续吃hyper道具，之后重复此过程即可。由于激光攻击对绯蜂无效，所以可以放心发射激光来积攒星星。

其次是关于累计连击数，这个表示游戏中所有连击数的总和，和最大连击数没什么关系，另外需要注意BOSS战达成的连击数也是不被计算的。较高效率的获得方法和上面提到的比较类似，进入推荐X模式下，在选项里将GP-METER CONTROL与HYPER-METER CONTROL设置到最大，选择レーザー强化型机体出击即可。由于消弹可以增加连击数，那么尽量维持在hyper状态下，之后选择第5关反复游戏即可，而此时也是顺便解除“坠机王”成就的时机。

# 《少女巡航机G》

| 原名 | オトメディウスG | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | Konami | 发售 | 2008年11月20日 |

| 成就数 | 13 | 总点数 | 1000 |
|---|---|---|---|
| 容易获得成就点数 | 1000 | | |

**多边形：**总觉得这游戏在哪里见过……

**黑翼天使X：**你说的是《沙罗曼蛇》吧？

**多边形：**对对，就是这个，怪不得我觉得曾今玩过类似游戏。

**黑翼天使X：**其实吧，都是一个系列，不像才怪呢。

**多边形：**原来如此，那像我这种老玩家岂不是上手很容易？

**黑翼天使X：**那自然，不过这游戏稍微有点邪恶，希望15岁以下玩家能够控制一下。

**多边形：**那么就让我们迅速开始吧！

**黑翼天使X：**稍等一下，多哥你今天运势如何？

**多边形：**这运势和拿成就关系大吗？

**黑翼天使X：**其实也不是很大关系，但是运气不好的话估计你会郁闷一阵。

**多边形：**OK，待我去烧几柱香。

| 操作一览 | |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| A | 单发射击 |
| B | 必杀技 |
| X | 能力升级 |
| Y | 连发射击 |
| START | 暂停 |

## 特色系统介绍

如果是FC时代过来的老玩家，自然对本作的系统不会太陌生，不过即使没玩过“《宇宙巡航机》系列”或“《沙罗曼蛇》系列”的玩家也不用担心，以下会对本作的系统做大致介绍，再配合成就解说，1000点成就也必定是手到擒来。

## 能力升级

游戏中击败某些敌人可以获得能量圈，每获得一个能量圈，左下方的能力槽便会增加一格，而每格所对应的能力也不一样。此时按下X可以升级，不同的能力可提升等级不同，武器的等级提升后威力倍增，不过有时间限制，最后会恢复至最初等级；而速度升至最高级别时继续升级则会降低为最低级别。另外游戏开始选定角色后，会要求选择“MANUAL模式”或“SEMI-AUTO模式”，区别是：前者完全由手动选择升级，而后者是会在获得能量圈后自动分配进行升级，当然笔者还是推荐各位选择手动升级。下面把这每种升级能力的说明列一下，以供参考。

| 序号 | 能力 |
|---|---|
| 1 | 速度提升（最大） |
| 2 | 武器1（最大3段） |
| 3 | 导弹（最大2段） |
| 4 | 武器2（最大3段） |
| 5 | 子机（最大4机） |
| 6 | 保护膜 |

## 必杀系统



游戏中按下B键，可以发动具有清屏效果的炸弹。而如果按住B键，则会发动攻击针对性更强的必杀技，同时出现特写画面。每位角色的必杀技各不相同，总之是表演性质大于使用性质，BOSS战可以用用，对成就获得无影响。

## 成就解除指南

本作成就数量不多，各角色通关类和“タッチ”类的成就可以优先解除。而游戏时间成就可先不必理会，一般情况下，收集角色插图和武器的过程中游戏时间就会超过573分钟，所以一开始解开其他成就后就可以只顾完成该收集要素。

## 成就一览表

本作成就数量不多，各角色通关类和“タッチ”类的成就可以优先解除。而游戏时间成就可先不必理会，一般情况下，收集角色插图和武器的过程中游戏时间就会超过573分钟，所以一开始解开其他成就后就可以只顾完成该收集要素。

| 基本成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| シングルプレイをクリア（亚乃亚） | 一周目选择亚乃亚通关（可续关） | 100 | – |
| シングルプレイをクリア（トロン） | 一周目选择トロン通关（可续关） | 100 | – |
| シングルプレイをクリア（エモン5） | 一周目选择エモン5通关（可续关） | 100 | – |
| シングルプレイをクリア（マドカ） | 一周目选择マドカ通关（可续关） | 100 | – |
| シングルプレイをクリア（ジオール） | 一周目选择ジオール通关（可续关） | 100 | – |
| シングルプレイをクリア（ティタ） | 一周目选择ティタ通关（可续关） | 100 | – |
| イラストカード、ウェポンカードをコンプリート！ | 收集任意某角色的全部人物插图与所有武器 | 200 | 备注1 |

**秘密成就一览表**

| 秘密成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| タッチ5回 | 触摸天使5次 | 5 | 备注2 |
| タッチ57回 | 触摸天使57次 | 57 | 备注2 |
| タッチ573回 | 触摸天使573次 | 38 | 备注2 |
| プレイ时间5分 | 游戏时间达到5分钟 | 5 | 备注3 |
| プレイ时间57分 | 游戏时间达到57分钟 | 57 | 备注3 |
| プレイ时间573分 | 游戏时间达到573分钟 | 38 | 备注3 |

备注1：首先玩家可以任意选择某一位喜欢的角色，然后就可以开始收集之旅，注意为了提高收集效率，最好首先收集角色插图，再收集武



器。

选择オリジナルモード（原作模式），之后只要在游戏中死亡，等倒计时结束退出游戏时便会随机获得一枚角色插图。那么我们只需要按照“开始游戏→自杀→重开游戏→自杀……”的顺序即可以最快速度获得角色插图。插图一共有50张，一般来说，刚开始都会获得不同的插图，而最后只剩几张时，重复率大幅上升，尤其是只剩下一张时，可以说是对耐心的极大考验。有时候重复十数次也无法拿到的话不要勉强自己，换个时间试试，说不定一次就成功了。另外游戏难度与插图获得几率无太大关系，而有时还会获得武器以及点数卡片，也算是没有白忙。

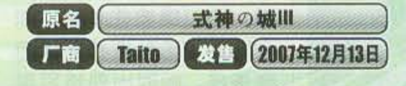
要收集武器卡片有两种形式，一个是上面提到的方式，另一个则为选择ゴージャスモード（豪华模式）后在商店购买。购买武器需要PT点数，而获得PT点数的方式除了上面提到的方法以外，主要的获得方式是ゴージャスモード的关卡评价。推荐选择HARD以上难度（觉得难度高可自己选择合适难度），多练习几遍，第一关拿个S应该不是问题，这样过关后根据难度不同可获得数千的PT点数。之后有自信把第二关也能打出S评价的话可以继续玩，不然则推荐第二关一出来就自杀，反复挑战第一关，虽然过程有点枯燥，不过确实是比较高效率的方法。

备注2：任意模式人物选择界面时，利用右摇杆可以移动光标。此时光标指向右边的MM角色身体的某些部位按下A点击，则会有不同的音效，此时就表示有效点击。由于角色选择时有时间限制，想要一回合点够573次是不可能的。反正是累积计算，所以反复几次便可解开全部成就。

备注3：游戏时间是在オリジナルモード与ゴージャスモード这两个模式累计计算的，不过需要注意的是游戏结束时，一定要故意死亡，然后等倒计时画面结束，并且退出到主界面以后该次游戏时间才会计算，务必注意，千万不要直接在游戏中按暂停直接退出。不过由于暂停时游戏时间也会计算，那么投机取巧的方法就是暂停后直接放置573分钟，不过为主机的健康着想，还是尽量不要采取该方法为好。



# 《式神之城III》



| 原名 | 式神の城III | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 厂商 | Taito | 发售 | 2007年12月13日 |

| 成就数 | 29 | 总点数 | 1000 |
| --- | --- | --- | --- |
| 容易获得成就点数 | 780 | | |

**多边形：**这款游戏似乎也有点耳熟。

**黑翼天使X：**应该的，毕竟“《式神之城》系列”也是个老牌弹幕游戏。

**多边形：**不过这游戏的角色还真是男女老少样样都有啊。

**黑翼天使X：**其实很早以前日本各厂商就一改弹幕游戏由飞机做主角的局面了。

**多边形：**所谓的靠人设吸引眼球吗？

**黑翼天使X：**可以这么理解吧。

**多边形：**原来如此，看来现在的弹幕游戏也是在形式上下了很多功夫。

**黑翼天使X：**没错，其实本次介绍的几个弹幕游戏也可以说是五花八门。

**多边形：**言归正传，这款游戏的成就项目类型貌似比较单一，难度如何？

**黑翼天使X：**比较难拿的只有3个，其他的稍微掌握一下技巧还是很快就可以拿齐的。

**多边形：**看来这780点分数是拿定了。

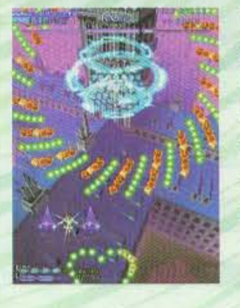
| 操作一览 | |
| --- | --- |
| 左摇杆 | 移动 |
| X | 射击 |
| A（按住） | 式神攻击 |
| B | 必杀技（炸弹） |
| Y | 暴气 |

## 特色系统介绍

“《式神之城》系列”的特点首先在于人设，其次各角色攻击方式的多样化以及紧贴子弹赚取高分这一系统的特点也一直被玩家津津乐道，那么下面就让我们简单介绍一下几个特色系统。

## 得分倍率

游戏中如果击落敌人，你会发现在敌人在掉出金币的同时旁边还会显示一个数字，这实际上就是游戏的得分倍率。如果我们直接按Y进入暴气状态，你会发现角色发射的子弹会变成红色，而此时击败敌人则统一显示8.0的倍率，这也是最大的得分倍率。那么得分倍率究竟和什么有关呢？答案是你贴近敌方子弹的距离。你可以尝试尽可能近的贴近敌人发射的子弹，此时射击的话我方子弹会变成红色，同时显示8.0的倍率。而如果你略微远离敌人发出的子弹，那么击落敌人后的概率则有可能是7.0或者6.0，这也就是说，如果想要取得高分，那么几乎全程都得在暴气或者贴着地方子弹的情况下攻击，这真是如履薄冰，一不小心可就“机毁人亡”了（笑）。



## 式神攻击

游戏中按住A可以发动式神攻击，发动式神攻击时角色不可进行其他攻击，所以一定要注意躲避。而每名角色均有两种式神攻击方式，这个在角色选择时可以挑选，两者大同小异。式神攻击的方式根据角色的不同也是多种多样，比如ロジャーサスケ的式神攻击放出的炸弹拥有巨大的威力，而光太郎的式神攻击则有着比较高的安全性，不过为了拿成就的话也不用考虑喜好方面的因素了，挨个通关吧。



## 成就解除指南



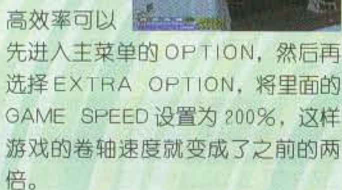
本作的成就可以分为三大部分：“各角色通关”“收集角色图鉴”“不续关通关”三大类，而解除顺序自然也是按照前面这个顺序进行。其中解开角色图鉴比较繁琐，但是有个投机取巧的方法，可以节省不少时间，还请各位读者注意阅读。而“不续关通关”相关的3个成就难度相对较高，但也并非不可能，建议水平较高的玩家尝试。

## 成就一覧表

| 基本成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| 玖珂 光太郎のギャラリーを全开放 | 解除玖珂 光太郎全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| 结城 小夜のギャラリーを全开放 | 解除结城 小夜全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| ふみこOVのギャラリーを全开放 | 解除ふみこ・O・V全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| 日向 玄乃丈のギャラリーを全开放 | 解除日向 玄乃丈全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| ロジャーサスケのギャラリーを全开放 | 解除ロジャー・サスケ全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| 雾岛 零香のギャラリーを全开放 | 解除雾岛 零香全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| エミリオ・スタンベルクのギャラリーを全开放 | 解除エミリオ・スタンベルク全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| 伊势 刹乃のギャラリーを全开放 | 解除伊势 刹乃全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| 金 美姬のギャラリーを全开放 | 解除金 美姬全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| バトウ・ハライのギャラリーを全开放 | 解除バトウ・ハライ全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| ミュンヒハウゼンのギャラリーを全开放 | 解除ミュンヒハウゼン全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| 堀口 ゆかり(ver2)のギャラリーを全开放 | 解除堀口 ゆかり(ver2)全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| 壬生谷 志功のギャラリーを全开放 | 解除壬生谷 志功全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| 自由なる风の人のギャラリーを全开放 | 解除自由なる风の人全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| カガチのギャラリーを全开放 | 解除カガチ全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| 城岛 月子のギャラリーを全开放 | 解除城岛 月子全部的角色图鉴 | 30 | 备注2 |
| バトウ・ハライでクリア | 选择バトウ・ハライ通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| エミリオ・スタンベルクでクリア | 选择エミリオ・スタンベルク通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| ふみこ・O・Vでクリア | 选择ふみこ・O・V通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| 日向 玄乃丈でクリア | 选择日向 玄乃丈通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| 金 美姬でクリア | 选择金 美姬通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| 玖珂 光太郎でクリア | 选择玖珂 光太郎通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| 伊势 刹乃でクリア | 选择伊势 刹乃通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| ロジャー・サスケでクリア | 选择ロジャー・サスケ通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| 雾岛 零香でクリア | 选择雾岛 零香通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| ミュンヒハウゼンでクリア | 选择ミュンヒハウゼン通关(可续关、1P SIDE MODE/2P SIDE MODE) | 30 | 备注1 |
| エクストリームでノーコンテニュークリア | エクストリーム模式通关(不可续关) | 50 | 备注3 |
| エクストリームIIでノーコンテニュークリア | エクストリームII模式通关(不可续关) | 70 | 备注3 |
| エクストリームIIIでノーコンテニュークリア | エクストリームIII模式通关(不可续关) | 100 | 备注3 |

**备注1**：各角色通关类的成就可以说是送分的，由于难度不限，我们可以在最初的设置菜单OPTION里面将DIFFICULTY以及LIFE CHARGE设置为"VeryEasy"，不过注意游戏最后的模式一定要选择"ノーマルモード"。另外最初游戏时只能续关4次，游戏时间每超过一小时会增加1次续关机会，而5小时以后则可以无限续关。如果一开始都觉得太难而无法游戏，那么不妨进入游戏后按下START键，然后放置5个小时，之后再以死亡退出游戏即可。当下一次进入模式选择时，画面右上角如果闪烁有"FREE PLAY"的字样就表明可以无限续关了。

**备注2**：关于全角色图鉴的获得问题，首先要注意的需要在"DRAMATIC CHANGE MODE"这一模式下收集。该模式需选择两名角色来进行，而根据所选角色不同，有可能触发隐藏剧情，也因此会获得隐藏图鉴。



首先进入游戏之前我们为了提高效率可以先进入主菜单的OPTION，然后再选择EXTRA OPTION，将里面的GAME SPEED设置为200%，这样游戏的卷轴速度就变成了之前的两倍。

接下来就可以正式开始了，下面会给出一份组合表，如果按该表所设定的组合一一通关，基本上就可以获得全部图鉴了。但是还有一种更快的方法就是先选择玖珂，以他的组合为起始，一旦解开了玖珂成就，那么我们就可以从玖珂刚才的搭档中任意挑出一个，然后再以他和别的角色搭配，反复如此即可。由于图鉴相关的成就解除一般发生在BOSS战，而一般每种特定的组合只会发生一段特殊剧情，也就是说解除成就的同时该组合的隐藏剧情已经触发，可以退出继续尝试其他组合。而最后如果剩下一两个角色的成就还没解除的话，可以重新尝试有关该角色组合，这样比起把所有组合都打通关要节省不少时间。

**备注3**：关于这三个模式的不续命通关，掌握方法还是有可能达成。由于这类成就除了不能续关以外没有其他要求，所以我们可以进入OPTION的EXTRA OPTION，将4项数值依次调整为"50%、50%、50%、300%"。这样进入游戏后的效果就是游戏速度为原来的一半，敌方的子弹速度和大小均为原来的一半，而我方的8.0得分倍率区域判定为原来的3倍。

| 组合列表 | |
|---|---|
| 角色1 | 角色2 |
| 玖珂 | ロジャー |
| 玖珂 | 金 |
| 玖珂 | 刹乃 |
| 日向 | ロジャー |
| 日向 | ふみこ |
| ふみこ | エミリオ |
| ふみこ | 零香 |
| ロジャー | 零香 |
| ロジャー | ミュンヒ |
| バトウ | 金 |
| バトウ | 刹乃 |
| バトウ | ふみこ |
| バトウ | 玖珂 |
| ミュンヒ | 金美姬 |
| ミュンヒ | 零香 |

接下来就是正式进行游戏了，虽然如此一来难度降低不少，不过由于游戏速度变慢使得整个过程成了对耐心的大考验。建议选择刹乃，其式神攻击为吸收敌方子弹并反击，在弹幕过于密集的情况下可以起到救命作用。最后就是注意必杀技的应用时机，他是让我们度过难关的杀手锏。能否拿到1000点成就，在此一举。

## 《死亡微笑》

| 原名 | デススマイルズ |
|---|---|
| 厂商 | Cave |
| 发售 | 2009年4月23日 |

| 成就数 | 总点数 | 容易获得成就点数 |
|---|---|---|
| 50+10 | 1000+250 | 710+150 |

**多边形**：这游戏没发售之前我以为他是一款恐怖游戏。

**黑翼天使X**：多哥你就有点望文生义了，不过《死亡微笑》这名字的确是恐怖了点。

**多边形**：我怎么觉得"望文生义"不是这个意思……

**黑翼天使X**：嘛，先不管这么多了，多哥发现这游戏有什么特别之处吗？

**多边形**：貌似没什么特别的，就觉得很久没玩过横版射击游戏了。

**黑翼天使X**：其实这游戏的特点就在于横版双向射击，而且每关都很短，打起来很轻松。

**多边形**：听说这游戏你为了拿成就通了50次以上？

**黑翼天使X**：这个嘛……为了不增加各位成就饭的负担，我就不承认了。

**多边形**：原来如此，看来不止50次。

**黑翼天使X**：其实我通关这么多遍的目的只有一个，那就是让各位成就饭以尽可能少的通关次数拿取成就。

**多边形**：辛苦了，那就让我们看看研究成果如何。

| 操作一览 | |
|---|---|
| LT | 左攻击模式1 |
| A | 左攻击模式2 |
| RT | 右攻击模式1 |
| B | 右攻击模式2 |
| X | 使魔攻击 |
| Y | 炸弹 |
| A+B | 暴气 |

## 特色系统介绍






本作是比较少见的横版双向射击弹幕游戏，而且左右版边的间距比较窄，这对于躲避要求还是比较高的。值得一提的是本作虽然每次开始游戏都有3条命，不过却有个0.5条命伤害值的设定，一般直接撞向敌人等行动会造成该数值的伤害。

## 使魔系统

首先是关于使魔的攻击方式，在普通攻击时按下LT或RT为普通射击，此时攻击力较低，但是移动速度较快。而按下A或B则为使魔特殊射击，此时攻击力较高，而移动速度则较低。此时使魔的位置也会随之移动，因此偶尔可以利用该攻击模式调整使魔的位置。

按住B键不放时，则会进入使魔攻击状态，此时主角周围会出现一个圈，如果圈内有敌人，则会自动锁定攻击，并且此状态下是不可以发动其他攻击的。另外使魔还有个作用就是吸收某种十字子弹，这种子弹一般在连续选择lv3地图后出现。

## 暴气系统



在普通状态下消灭敌人后会出现骷髅头，而骷髅头可以增加暴气点数（左下角显示）；另外有时也会出现皇冠道具，这个则是加分作用。如果暴气点数达到上限1000点，那么此后消灭敌人则只会出现皇冠而不会出现骷髅头。若发动暴气，不仅攻击力大幅提升，此时击败敌人后更是会掉落大皇冠，得分成倍增长，利用暴气是赚取分数的不二之选。

## 成就解除指南



本作的成就数量相当多，而且要想获得大部分成就，要做好通关几十遍的准备。不过本作一开始就可以无限续关，加之通关一遍的流程很短，玩腻了可以休息休息，不用连续作战。下面简单的说几条注意事项。

首先要想解除成就，游戏的设置必须为默认值，也就是说不得更改难易度以及炸弹数等设置。其次在模式选择方面，如果没有特别说明，アーケードモード和Xbox 360モード均可选择，当然笔者更推荐选择X360模式。

最后要注意的是游戏中如果牵扯到不可续关等成就，失败重来的时候一定要退出游戏重新进入，不要选择暂停菜单中的Restart，因为这样有可能会导致成就无法解除。

注：游戏中有一个BUG，如果游戏一开始直接选择SCORE ATTACK，那么游戏有可能直接跳过自动读取存档，并删除有关一些累计获得型成就的记录数据，导致这些成就无法获得。当然你有登陆LIVE的话可以通过更新来修正这一个BUG，否则进入游戏后还是直接选择“PLAY”吧。




## 成就一览表

| 基本成就 | 解除条件 | 分数 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 使い魔の进化 | 操作使魔发动攻击 | 5 | – |
| 战いの火盖 | 第一次进行游戏时解除 | 5 | – |
| 复活 | 游戏中死亡后续关时解除 | 5 | – |
| 地狱の镰 | 打倒BOSSデスサイズ | 5 | – |
| 大地に喘ぐ者 | 打倒BOSSジョルダン | 5 | – |
| 根を下ろし立つ者 | 打倒BOSSウローン | 5 | – |
| 继し者 | 打倒BOSSサキュラ | 15 | – |
| 羊羊羊 | 打倒BOSSメリー | 10 | – |
| 炎を司る双龙 | 打倒BOSSバヴァリア | 10 | – |
| 双子の龙王 | 打倒BOSSデヴァリア・ギヴァリア | 10 | – |
| 次元の扉で叫びし者 | 打倒BOSSジルバ | 20 | – |
| 暗の帝王 | 打倒BOSSティラノサタン | 50 | – |
| 地狱への入り口 | 游戏中选择5次lv3的关卡 | 20 | – |
| 地狱の洗净 | 通关时所有关卡均选择Lv3，并且完成峡谷的关卡 | 50 | – |
| 任务完全遂行 | 不续关将游戏通关 | 30 | – |
| 爆发物禁止 | 全程不使用炸弹将游戏通关 | 20 | – |
| 长女 | 选择ローザ将游戏通关 | 10 | – |
| 长女の实力 | 选择ローザ不续关将游戏通关 | 20 | 备注2 |
| 二女 | 选择フォレット将游戏通关 | 10 | – |
| 二女の实力 | 选择フォレット不续关将游戏通关 | 20 | 备注2 |
| 三女 | 选择ウィンディア将游戏通关 | 10 | – |
| 三女の实力 | 选择ウィンディア不续关将游戏通关 | 20 | 备注2 |
| 四女 | 选择キャスパー将游戏通关 | 10 | – |
| 四女の实力 | 选择キャスパー不续关将游戏通关 | 20 | 备注2 |
| デイオール四姊妹 | 选择4姐妹都将游戏通关过即可解除 | 100 | – |
| 家族との再会 | ウィンディア返回现实世界 | 5 | 备注1 |
| 私の友人 | ウィンディア留在ジルバラード | 5 | 备注1 |
| 仕返しはほどほどに | キャスパー返回现实世界 | 5 | 备注1 |
| おなかいっぱい | キャスパー留在ジルバラード | 5 | 备注1 |
| ただいま | フォレット返回现实世界 | 5 | 备注1 |
| みんなでお风吕 | フォレット留在ジルバラード | 5 | 备注1 |
| 看板娘 | ローザ返回现实世界 | 5 | 备注1 |
| 长女の忧郁 | ローザ留在ジルバラード | 5 | 备注1 |
| デススマイルズを究めし者 | デススマイルズVer1.1模式全部关卡选择Lv3后通关（不可续关、需选择ExMAP） | 100 | – |
| 究めたエンジェル | 将デススマイルズVer1.1模式通关（注意这里可续关） | 80 | – |

### 秘密成就一览表

| 秘密成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| 大食汉 | 利用使魔吸收65535颗子弹 | 25 | 备注3 |
| 废车处理のお仕事 | 将沼地关卡的某汽车破坏10辆以上 | 15 | – |
| あぶねぇあぶねぇ | 生命值剩余0.5格，且炸弹数为0的状态下通过任意一关 | 10 | – |
| 食いしん坊 | 一次游戏中获得4个生命回复道具 | 25 | 备注4 |
| 友达に手を上げるなんてっ! | 选择ウィンディア游戏时来到沼地关卡的BOSS战，不断躲避等BOSS自爆 | 10 | 备注5 |
| 弹幕薄いよ! | 任意关卡不发动任何攻击到达BOSS战 | 20 | 备注6 |
| 止まって见えるわ! | 游戏中任意时刻按下手柄的START键 | 5 | – |
| Heroine of justice | 所有关卡的BOSS均使用炸弹给予其最后一击（累积计算） | 25 | – |
| お金持ちが好き | 任意某关卡获得500个大皇冠 | 25 | 备注7 |
| お风吕マニア | 选择フォレット通关时，总计10次选择留在ジルバラード | 25 | 备注1 |
| 白马の王子样 | 只使用炸弹击败任意某关BOSS（注意回复炸弹时不要撞击BOSS） | 10 | – |
| 亿万长者 | 得分突破1亿点 | 10 | 备注8 |
| もっと亿万长者 | 得分突破2亿点 | 20 | 备注8 |
| もっともっと亿万长者 | 得分突破3亿点 | 50 | 备注8 |
| 大复活 | 续关次数达到50次以上 | 20 | – |

### 追加成就一览表

| 追加成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| 实力の半分 | 在暴气点数为500点整时发动暴气 | 5 | 备注9 |
| 私の生きる道 | サキュラ返回现实世界 | 15 | 备注1 |
| 新しい家族 | サキュラ留在ジルバラード | 15 | 备注1 |
| 忘れられし番人 | 打倒BOSSオジール | 15 | – |
| CAVEからの挑战状 | 通关时前6关均选择Lv999 | 50 | – |
| 欲张りもん | 一次游戏中暴气消耗的点数累计达到50000 | 25 | 备注10 |
| 地狱の扉 | 任意关选择Lv999 | 5 | – |
| 急がば回れ | 选择两个EXMAP后再选择古城关卡 | 15 | – |
| せっかち | 不选择EXMAP就直接选择古城关卡 | 5 | – |
| 真の强者 | 打败BOSSブラッディージルバ | 100 | 备注11 |

备注1：“此系列成就是各角色通关相关成就，当选择某角色通关后会出现结局动画，此时不要按任何键，之后选出现两种选择。选项一为返回现实世界，选项二则为留在ジルバラード。选择后必须继续看动画直到最后出现“THE END”字样结束，而之后的STAFF名单可以跳过，退出时成就才会解除。另外“お风吕マニア”这个成就需要选择フォレット通关10遍才可达成，因此游戏时如果不牵扯到角色选择的成就时优先考虑选择フォレット来通关。

备注2：本作虽说略有点难度，不过多练习并熟悉系统之后不续关通关也不是不可能完成的任务。不续关通关的最大难点其实应该算是最终BOSS，因此应该把它作为重点对象练习。首先要保证见到最终BOSS前一命不失，这样我们就拥有足够多的炸弹来保命，而前面的关卡选择可以考虑全部选Lv1来挑战。如果觉得炸弹依然不够用，可以考虑完成2-2的沼地Lv2或3-2的火山Lv3，这样可以多拿一个回复道具，而峡谷关卡自然可以无视。

备注3：全程选择Lv3的关卡（包括峡谷）进行游戏，画面中出现的十字子弹只要让使魔接触即可消除，因此需要多利用攻击模式2来不断调整使魔的位置来消除子弹。不过由于要求数量太多，过程比较枯燥，可以放到最后在进行。另外由于暴气后会减少子弹的数量，因此请尽量避免暴气。

备注4：游戏中共隐藏了5个回复道具，由于可以续关，那么按照以下顺序来进行游戏便可轻松收集这5个道具。

1章1幕：湖畔（Lv3）
1章2幕：火山（Lv3）
2章1幕：森林（Lv3）
2章2幕：墓地（Lv3）击败独眼巨人、获得小蛋糕
3章1幕：港町（Lv3）击败2个独眼巨人、获得小蛋糕2个
3章2幕：沼地（Lv2）破坏汽车、获得小蛋糕
4章：不使用炸弹干掉最终BOSS、获得大蛋糕

备注5：这里需要注意的一点就是BOSS会先放出鸟攻击，然后放出壶攻击，如此反复大概10次她才会自爆，所以不要心急，耐心的躲避即可。加之可以续关，所以也不必有任何心理负担。

备注6：该成就看似容易，其实还包含了一个关键限定，就是不可续关，也就是说必须要靠真功夫来躲避了。另外说明里显示不可用炸弹，其实用了也是可以解除成就的。
那么开始游戏后直接选择湖畔Lv1的关卡，之后就需要尽量躲避敌人的子弹，该关卡难度不高，紧急时刻就用炸弹保命吧。

备注7：第1关结束时积攒1000个暴气点数，之后第2关选择火山的Lv3。当画面下移至左右两侧有石头冒出的时候就可以发动暴气了，不停地攻击敌人以及喷石头的地方很快即可达成条件。

备注8：这几个成就要求在一次通关中达成该分数，并且如果续关分数会清零，也就是说要不续关通关并且尽可能多的分数，这基本只有达人玩家可以完成。不过第一个“亿万长者”还是不难解除的，先选择港町Lv3，积攒1000个暴气点数，之后任意选择关卡，最后保证选择火山Lv3即可，之后按照备注7所说的方法赚分即可。

备注9：该追加模式暴气点数只要达到500就可以暴气，不过要想解除该成就必须恰好凑够500点暴气点数，这就得费一番功夫了。
首先选择湖畔Lv1，一开始的3条红龙直接无视，然后摧毁地面的两辆战车，此时应该有140×2=280点；然后的绿色敌人通通无视；摧毁接下来出现的战车后应该有280+140=420点，最后干掉出现的4条狗应该刚好420+20×4=500点了。

备注10：由于死亡会消耗暴气点数，所以要尽量避免死亡。选择360模式的话，即使全部关卡选择Lv1，只要不死命通关，达成条件应该不是问题。不过需要注意BOSS战的时候，最后一击最好在非暴气状态下完成，这样可以获得更多的骷髅。当然如果觉得太麻烦，选择水晶神殿的关卡之后应该可以轻松解除成就。

备注11：真·最终BOSS的出现条件比较苛刻，成就饭可以无视了。不过这里还是给出方法，达人玩家可以尝试。
首先一开始的6个关卡全部选择Lv999完成，并且不可续关。之后选择峡谷、水晶神殿、古城直到击败最终BOSS的时候每关都必须在不死命的情况下完成。如果利用Restart达成条件，即使BOSS出现也是不会解除成就的，所以只能凭真功夫来完成了。

# 《护君被诅咒了》

| 原名 | まもるクンは呪われてしまった！ |
|---|---|
| 厂商 | grev |
| 发售 | 2009年9月25日 |
| 成就数 | 40+2 |
| 总点数 | 1000+80 |
| 容易获得成就点数 | 525 |

**多边形**：这款游戏风格倒挺可爱，感觉可以让我儿子玩一玩。
**黑翼天使X**：期待史上最小年龄成就饭诞生！
**多边形**：不过我觉得还是先让他接触NDS比较好。
**黑翼天使X**：多哥所言极是，为人之父果然有想法。
**多边形**：言归正传，这款游戏的成就有多好拿？
**黑翼天使X**：我一个下午拿了500多点吧。
**多边形**：然后呢？
**黑翼天使X**：然后？然后我去玩其他游戏了。
**多边形**：原来是这样。
**黑翼天使X**：（汗）其实我是想说这游戏虽然容易拿的成就只有500多点，不过耗时很短，所有人都应该试试。
**多边形**：那么请各位成就饭参考以下内容以500点以上为目标奋斗吧。

| 操作一览 | |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| A | 射击 |
| B/RT | 诅咒 |
| START | 暂停 |

## 特色系统介绍




本作相对于其他弹幕游戏，最大的特点就是没有强制卷轴设定，即属于非卷轴类游戏。游戏中你可以自动控制角色的移动来决定是否前进，同时还可以控制子弹的攻击方向。不过街机模式中自然会有限时设定，否则你赖在街机前不走那可就令厂商赔大了（笑）。此外游戏的系统也是极为简单，操作只需要三个键便可完成，下面则为各位介绍一下该作的一大特色系统。

## 诅咒系统

从游戏的名称就可以看出本作和“诅咒”有一定关系，当玩家按住B或者RT蓄力，可以发出一个诅咒圈。此时如果击中部分体型较大的敌人，则敌人会进入诅咒状态，此时因敌而异，有的敌人会因此失去能力，有的则会暴走，可以多尝试尝试。

如果不蓄力，单独轻按一下B或者RT，诅咒圈会停留在附近，进入圈内则主人公会陷入诅咒状态，此时弹幕威力大幅提升，不过移动速度会变慢。发射诅咒圈时具有清屏效果，实际上就相当于其他弹幕游戏的游戏中的“炸弹”的作用，由于数量不限，所以灵活利用



可令难度大减。建议多诅咒自己，这样攻击效率要高的多。

注：キンヤ诅咒自己的话，其子弹威力全屏发射，相当强劲。不牵扯到角色限定的成就建议各位选择キンヤ来完成会令过程轻松不少。

## 成就解除指南

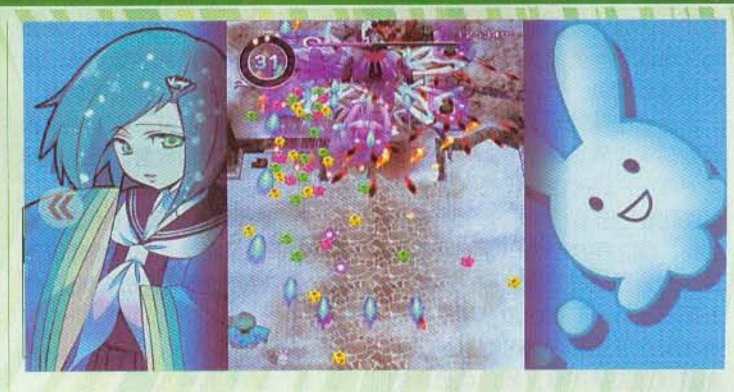
本作的成就类型其实不多，由于关卡类成就可无限续命，所以没什么难度，各位可在解除的同时把诅咒敌人108次与诅咒自己108次的成就顺便拿到。关卡类成就全部搞定后就可以立刻开始玩故事模式，该模式的“解放”类成就对照攻略依然很好解除，不过想要通关还是需要一定技术的。其中カラクリ城算是关卡里比较难的一关，建议各位在练习模式里稍微练习一下，而不停的走右边的路线前进的话也相对更容易点。

## 成就一览表

| 基本成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| 六华击破 | 街机模式中完成樱の古乡关卡 | 20 | — |
| 天狐／空狐击破 | 街机模式中完成冥界入口关卡 | 20 | — |
| 舞苍扇击破 | 街机模式中完成空中庭园关卡 | 20 | — |
| 婆娑婆娑击破 | 街机模式中完成南国寺院关卡 | 20 | — |
| 阿含陀罗击破 | 街机模式中完成カラクリ城关卡 | 20 | — |
| 大祸击破 | 街机模式中完成真最终决战关卡 | 30 | — |
| 大神鸦：戒击破 | 街机模式中完成最终决战关卡 | 20 | 备注1 |
| 强化六华击破 | 街机模式中完成樱の古乡ミッション关卡 | 20 | — |
| 强化天狐／空狐击破 | 街机模式中完成冥界入口ミッション关卡 | 20 | — |
| 强化舞苍扇击破 | 街机模式中空中庭园ミッション完成南国寺院ミッション关卡 | 20 | — |
| 强化婆娑婆娑击破 | 街机模式中完成关卡 | 20 | — |
| 强化阿含陀罗击破 | 街机模式中完成カラクリ城ミッション关卡 | 20 | — |
| 大神鸦击破 | 街机模式中完成オリジナルミッション完成关卡 | 30 | — |
| アーケードモードクリア(まもる) | 选择まもる完成街机模式(3☆以上难度，不可续关) | 40 | 备注2 |
| アーケードモードクリア(マユノ) | 选择マユノ完成街机模式(3☆以上难度，不可续关) | 40 | 备注2 |
| アーケードモードクリア(キンヤ) | 选择キンヤ完成街机模式(3☆以上难度，不可续关) | 40 | 备注2 |
| アーケードモードクリア(ベニ子) | 选择ベニ子完成街机模式(3☆以上难度，不可续关) | 40 | 备注2 |
| アーケードモードクリア(ふるる) | 选择ふるる完成街机模式(3☆以上难度，不可续关) | 40 | 备注2 |
| 涅盘寂静 | 选择5☆难度完成街机模式(角色任选，不可续关) | 50 | 备注2 |
| 免许皆传 | 毫发无伤完成街机模式(3☆以上难度，不可续关，角色任选) | 60 | 备注2 |
| 魂葬神出现 | 街机模式中某关卡中将时间耗尽 | 0 | — |
| 冥界へようこそ! | 第一次进入游戏 | 5 | — |
| ランクイン! | 游戏结束后任意起名进行分数排行 | 10 | — |
| 一攫千金 | 连击数达到1000以上 | 30 | 备注3 |
| 冥界百万石 | 获得金平糖100万以上(故事模式与街机模式累计) | 25 | 备注9 |
| 丑の刻参り | 诅咒敌人108次以上(故事模式与街机模式累计) | 25 | — |
| 烦恼退散 | 诅咒自己108次以上(故事模式与街机模式累计) | 25 | — |
| ギャラリー完成 | 收集全部角色图鉴 | 50 | 备注4 |

### 秘密成就一览表

| 秘密成就 | 解除条件 | 分数 | 具体说明 |
|---|---|---|---|
| ワタシの名前は... | 完成故事模式 | 50 | 备注5 |
| 振り出しに戻る? | 故事模式突入二周目(解开“ワタシの名前は...”的成就后再通一遍) | 30 | — |
| 冥界入口、解放(1) | 故事模式中选择ベニ子打倒冥界入口的BOSS | 15 | — |
| 冥界入口、解放(2) | 故事模式中干掉冥界入口关卡全部金色小忍者 | 15 | 备注6 |
| 樱の古乡、解放(1) | 故事模式中选择マユノ打倒樱の古乡的BOSS | 15 | — |
| 樱の古乡、解放(2) | 故事模式中干掉樱の古乡关卡一开始不久后的全部金色蝴蝶 | 15 | — |
| 南国寺院、解放(1) | 故事模式中选择キンヤ打倒南国寺院的BOSS | 15 | — |
| 南国寺院、解放(2) | 故事模式中干掉南国寺院关卡里全部的紫色敌兵 | 15 | 备注7 |
| 空中庭园、解放(1) | 故事模式中选择まもる打倒空中庭园的BOSS | 15 | — |
| 空中庭园、解放(2) | 故事模式中干掉空中庭园关卡全部金色小飞虫，数量不定 | 15 | — |
| カラクリ城、解放(1) | 故事模式中选择ふるる打倒カラクリ城的BOSS | 15 | — |
| カラクリ城、解放(2) | 故事模式中干掉カラクリ城关卡全部金色中型敌人 | 15 | 备注8 |



备注1：进入最终决战关卡的方式是在任意一关过关时所剩时间小于1分钟。

备注2：这一类成就注意除了难度以外的设定都可以可以调整的，所以时间限制可以选为NONE，顺便设定5条命可以轻松一些。另外必须进入真·最终决战击败BOSS才算通关，所以中间就不用选择ミッション关卡了，因为你打的关卡越多，最终BOSS就越强。

备注3：练习模式的选项中选择カラクリ城关卡，并且将RANK等级调为100，然后开始游戏，在最后有铁球滚下的地图尽头，打碎大量罐子就可以轻松解开成就。

备注4：当你全图鉴收集时，基本上其他大部分成就都已解开，所以可先只管解开其他成就，这样图鉴基本就会逐一解开。需要注意的是有几个ミッション关卡需要使用针对的角色通过后才可以解开部分图鉴，具体如下。

| 关卡 | 选择角色 |
|---|---|
| 樱の古乡ミッション | マユノ |
| 冥界入口ミッション | ベニ子 |
| 空中庭园ミッション | まもる |
| 南国寺院ミッション | キンヤ |
| からくり屋敷ミッション | ふるる |

备注5：故事模式通关的条件是要完成真·最终决战关卡，而要想进入真·最终决战关卡则有两种方法。一是在一周目就完成所有关卡的同时，完成每关关卡的解放(1)和解放(2)的成就，由于每关可以存档，建议各位一周目就完成真·最终决战关卡，因为可根据成就的解除来判定每关的条件是否达成。此时人员配置顺序为ベニ子、マユノ、キンヤ、まもる、ふるる，每关死了换人即可。注意“解放(2)”类型的成就是在进入BOSS战后才会解除，所以打BOSS时如果还没解除就可以退出重新挑战本关了。

如果觉得以上方法有难度，则可以采取第2种方法，那就是老老实实把游戏打通5遍，因为每通一遍，会默认取消一关的限制条件，当第6遍通关以后会自动进入真·最终决战。

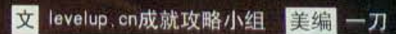
备注6：开始不久后走左边的分支，上方尽头会出现一只。之后回到右边路线，前进不久后下方左右两侧会各冒出一只，迅速击破。

备注7：一开始乘坐鳄鱼前的笼子旁有一只，之后的两只会一次跳到鳄鱼的背上，抓紧时间迅速击破即可。

备注8：开始后按照右、右的顺序来到某个房间，击破几个中型敌兵即可。

备注9：要想收集一百万个金平糖还是颇为枯燥的一个过程，高效率的方法是选择练习模式的カラクリ城，该关卡可以获得较多的金平糖，那么将RANK登记调为100，难易度5，这样反复游戏即可。





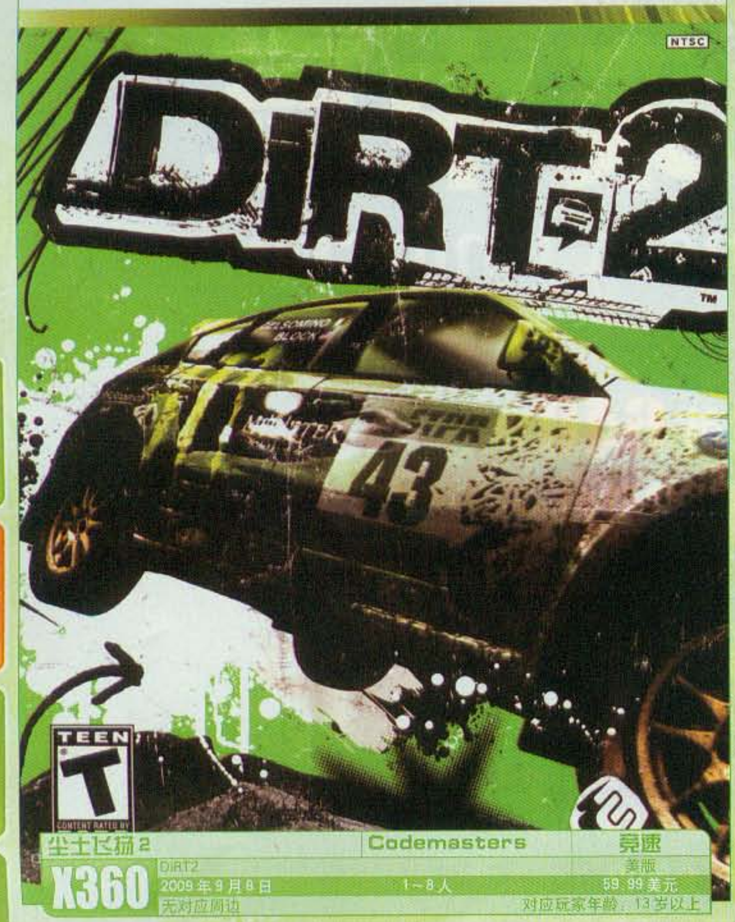



# 成就集中赢
# Achievement Unlocked

**本期集结成就640项**
**合计成就14200点**

尘土飞扬2/极品飞车 变速
德军总部/变形金刚 堕落者的复仇
教父II/红色派系 游击队
狂野西部 生死同盟/暗影恐惧
X战警前传 金刚狼
天鹅绒刺客/光环3 天降神兵
潮湿/霸王II/虐杀原型
捉鬼敢死队

XBOX 360 XBOX LIVE




《尘土飞扬2》以惊艳的游戏画面和爽快的游戏节奏将玩家带入紧张刺激的越野赛车世界。玩家可以在游戏中辗转于风格迥异的九大场景，尽情体验极限运动独特的魅力。本作的成就取得难度属于中等，玩家可以较为容易的拿满成就，喜欢赛车游戏的玩家和成就饭们赶快拿起手柄进入游戏的世界尽情驾驶自己的爱车吧。

文 linsiyuan

| 总成就 | 1000点 | 成就个数 | 47个 |
|---|---|---|---|
| 线下成就 | 39个 | 线上成就 | 8个 |

## 入门类

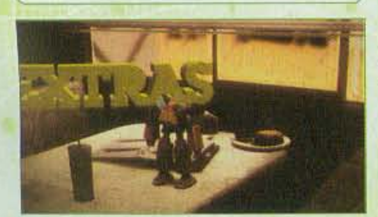
此类成就无需玩家刻意去获得，只要随着流程的进行即可轻松解锁。



### Rookie Coming Through! 10点

成就说明 参加一场Dirt Tour比赛。

成就拿法 进行一场比赛后即可获得。




### Pro 15点

成就说明 取得一场Pro级别赛事的胜利。

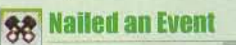
成就拿法 在每个地区的赛事旁边会标有菜鸟(Rookie)、专业(Pro)和全明星(All-Star)三个级别的赛事，完成一定级别的菜鸟赛事后，专业赛事会解锁，取得一场专业级别赛事的胜利即可。




### All-Star 25点

成就说明 取得一场All-Star级别赛事的胜利。

成就拿法 同Pro，取得一场全明星赛事的胜利即可。



### Nailed an Event 10点

成就说明 取得一场赛事的胜利。

成就拿法 第一场比赛胜利即可获得。




### Gnarly! 15点

成就说明 在玩家的赛车越过终点的时候，最多两轮着地。

成就拿法 极为容易取得的成就，玩家在初期选择BAJA的第一项赛事，这条赛道终点处有坡度，所以只要冲过终点的时候车辆有一定的速度，那么在完成比赛的时候必定会获得这个成就。

### Getting A Reputation 15点

成就说明 车手级别达到15级。

成就拿法 随着游戏进行玩家会获得经验值并且升级达到15级即可解锁本成就。

### As Good As It Gets 30点

成就说明 车手级别达到30级。

成就拿法 达到30级即可解锁，建议不要刻意进行升级，后期赛事会提供较多的经验值，所以玩家只要不停的参加赛事就会必定解锁本成就。

### Jet Setter 15点

成就说明 在每个场景都进行过一场比赛。

成就拿法 场景是随着等级的提升解锁的，九大场景全部进行一次比赛后就可以解锁本成就。

### Dialled In 5点

成就说明 自行对车辆进行改装后取得一场比赛的胜利。

成就拿法 在玩家选择完赛道后，会出现赛事选项(Event Setup)的画面，在这里打开车辆调整选项(Vehicle Setup)后，进入比赛就会进行车辆的调教。如果不熟悉调教，可以只进行一个项微小的调教，然后取得比赛的胜利即可。

### That All You Got? 15点

成就说明 赢得一场Timed Throwdown比赛。

成就拿法 在游戏开始后不久，某项赛事的下边会出现一名选手的头像，选择头像后如果是Timed Throwdown赛事，选择最简单的难度取得胜利后即可解锁。

### Piece Of Cake 10点

成就说明 赢得一场Throwdown比赛。

成就拿法 同样是选择赛事下边的选手头像进行比赛，如果赛事是Throwdown，则获得比赛胜利后即可解锁。

### I like a Challenge 20点

成就说明 获得12次Throwdown比赛的胜利。

成就拿法 赢12次Throwdown胜利即可。

### Whose Backyard? 15点

成就说明 在Throwdown比赛中击败Travis Pastrana。

成就拿法 在出现车手头像后，查看该车手的名字，如果名字是Travis Pastrana，则进行比赛并获得胜利即可解锁。

### Block Party 15点

成就说明 在Throwdown比赛中击败Ken Block。

成就拿法 同样上一个成就，击败Ken Block 即可。

### Mirra Image 15点

成就说明 在Throwdown比赛中击败Dave Mirra。

成就拿法 同上一个成就，击败Dave Mirra即可。



至此成就进度 230/1000

## 进阶类

这类成就的解锁会要求玩家具备一定操作水平，对于某些无法一次取得的成就需玩家多次尝试。其他一些成就则与玩家进行游戏的时间挂钩。

### Gate Crashed! 10点

成就说明 在一项Gatecrasher赛事中，撞毁所有的广告牌。

成就拿法 游戏初期选择一项Gatecrasher赛事，选择最简单的难度，比赛进行时放慢速度撞毁全部广告牌即可，如果不小心错过，就立即使用闪回来弥补。

### Big Bucks! 25点

成就说明 获得大笔金钱。

成就拿法 所谓的"大笔金钱"其实就是999，999美元(或者666，666欧元，根据玩家版本情况，货币单位可能有所不同)。

值得注意的是，这里需要玩家持有指定数目的现金，如果玩家进行了花费，花费金额是不会累计的，所以这里建议初期玩家不要刻意去存钱，因为在后期参加高级别比赛后会获得数目可观的奖金，只需累计几次后即可解锁本成就。



### The Full Set 30点

成就说明 驾驶过游戏中全部的车辆。

成就拿法 游戏中共有35辆车供玩家选择，全部购买大约需要500万美元。

游戏初始有25辆车供玩家选择，随着游戏的进行会解锁其他10辆车，解锁后只需购买即可进行驾驶。

玩家可以打开Stuff菜单，选择Stats中的Vehicle选项，在这里查看已经解锁的车辆数目。另外点击一辆车后会出现行程表，如果行程表全部为空白，则说明玩家还未驾驶过此车。依据这个菜单驾驶完毕全部35辆车后即可解锁本成就。

### Gut It Out! 10点

成就说明 在不取得第一名的情况下赢得比赛的胜利。

成就拿法 这里有两种方法取得这个成就，分别介绍如下：

第一是选择一场有两场单项赛事的比赛，每场比赛都取得第二，这样只要不是同一个电脑AI获得两个单场的第一，玩家就可以赢得胜利，如果运气不好，只要多试几次就必定能获得。

第二种方法是找一个需要组队参加的比赛，让自己的队友获得第一名，自己获得第二，这样总分也会是第一，玩家同样胜利。

### Keep It Clean 20点

成就说明 在不发生碰撞的情况下取得一次比赛的胜利。

成就拿法 选择最简单的游戏难度，选择Croatia场景中Rookie赛事的第一个Rally赛。

这条赛道只有3.2KM，同时由于是Rally赛，玩家可以不必考虑与其他车辆的碰撞，由于难度是最低，所以只要玩家在开车的过程中小心路边的山崖，过弯时注意减速，基本都能在不发生碰撞的情况下能获得第一，从而解锁本成就。




### Terminated! 15点

成就说明 以225km/h的速度撞毁自己的赛车。

成就拿法 这个成就最好的解锁地点是Utah场景的Pro赛事中的第一个比赛项目Kane Springs Trailer Blazer，赛前将Damage选择为Full，选一辆Top Speed大的赛车，比如BMW Z4M赛车，在比赛开始后，先开车前行一点，然后在距离第一个时间检查点大约一般距离左右的位置有一段较长的直线加速线路，足够玩家加速到225KM/h，然后立即撞毁在道路两边的石块上即可解开本成就。

### Head Over Wheels 10点

成就说明 在比赛中自己的赛车在翻滚过后仍然取得比赛的胜利。

成就拿法 选择Croatia场景中Rookie赛事的第一条Rally赛事，选择最简单难度同时将Damage选择为Visual Only，比赛开始后不久会在玩家右手侧有一段山崖，慢慢靠近山崖车子就有几率会翻滚，运气好的话翻滚一圈后车子会继续在赛道行驶，此时玩家只要全力加速取得比赛胜利即可，注意车子翻滚后不要使用闪回取消翻滚，否则是无法取得此成就的。此成就有一定的运气成份，多次尝试方能取得。

### You're The Best, Around! 20点

成就说明 在游戏中的每条赛道上都取得过一次胜利。

成就拿法 在选择赛事的时候可以查看这项赛事所取得的名次。随着流程的进行将每条赛道都跑到第一名即可，一些较难的赛事可以选择简单难度同时关闭车辆损坏来跑。

### Dominated! 15点

成就说明 在取得最高分数的情况下赢得一场Domination赛事。

成就拿法 选择一场Domination比赛，获得最高的50分。以最快的速度完成每个检查点并以第一名的身份通过终点即可解锁本成就。

### On The Bubble 15点

成就说明 在Last Man Standing中，以倒数第二的身份通过每一轮的淘汰计时点，并最终取得胜利。

成就拿法 玩家需要选择一场Last Man Standing赛事，在比赛开始后，始终保持在倒数第二的位置，当倒数第一名被淘汰后，玩家迅速超过前边的车继续保持倒数第二，直到剩下玩家和一名电脑AI后，超过电脑AI取得胜利即可。这个成就最简单的取法是参加London场景中Rookie级别的King of Battersea赛事，选择最简单难度，由于这个赛事只有6名选手参加，所以玩家可以很容易的解锁此成就。

### Two Cups One Girl 10点

成就说明 与同一名女性车手组队赢得两场组队赛的胜利。

成就拿法 建议首先选择BAJA场景，选择Pro赛事的第一项比赛Skyjacker，选择队友Katie Justice进行比赛并取得胜利，随后选择London场景Pro赛事的第一项比赛Skin，同样选择队友Katie Justice并取得胜利就可以顺利解锁本成就。

### Friends For Life 10点

成就说明 与一位超级明星选手(superstar)成为挚友。

成就拿法 随着游戏的进行玩家会认识到一些其他的车手，其中包括一些超级明星选手，在有这些超级明星选手参加的赛事中击败他们，就可以与他们成为挚友，从而解锁成就。只要不停的与这些超级明星选手进行比赛并获胜，就一定可以与他们成为挚友，玩家可以在stuff菜单中查看目前的好友状况。

### Aren't You Popular! 15点

成就说明 与四位超级明星选手成为挚友。

成就拿法 同上。

### Best Friends Forever! 30点

成就说明 与全部超级明星选手成为挚友。

成就拿法 同上。

### World Tour Winner 50点

成就说明 赢得全部World Tour赛事。

成就拿法 随着玩家取得赛事胜利的增多，World Tour赛事会开始解锁，屏幕右边共有5个World Tour赛事，取得全部胜利后即可解锁本成就。

### X Games Europe Champ 20点

成就说明 赢得X Games Europe赛事的胜利。

成就拿法 随着游戏的进行，X Games会开始解锁，在屏幕上端选择X Games Europe赛事并赢得比赛即可解锁。

### X Games Asia Champ 25点

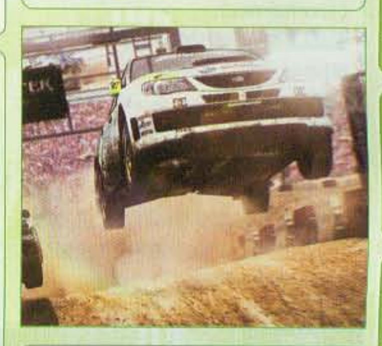
成就说明 赢得X Games Asia赛事的胜利。

成就拿法 同上

### X Games America Champ 30点

成就说明 赢得X Games America赛事的胜利。

成就拿法 同上



### X Games Champ! 50点

成就说明 赢得全部三项X Games赛事。

成就拿法 赢得上述三项赛事后即可解锁。

### Showboating 20点

成就说明 获得X Games Europe与X Games Asia的胜利后，再取得America的胜利。

成就拿法 只要取得前边两场X Games的胜利，再赢得America的比赛就可以解锁。

### In His Footsteps 25点

成就说明 在Dirt Tour赛事中赢得25场Rally比赛的胜利。

成就拿法 不必刻意去取得，只要不停的进行游戏并获胜就一定会获得此成就。

### Dedication 80点

**成就说明** 赢得所有Dirt Tour单项赛事。

**成就拿法** Dirt Tour中共有100个单项赛事，全部取得胜利即可。

### Just Drive! 15点

**成就说明** 在不解锁任何成就的情况下行驶161KM的路程。

**成就拿法** 只需要不停的比赛直到成就解锁即可，建议在取得完毕所有成就后再来解锁本成就。

### For Colin 75点

**成就说明** 取得Colin McRae Challenge赛事的胜利。

**成就拿法** 随着游戏的进行玩家会解锁Colin McRae Challenge这项特殊赛事，它位于World Tour赛事的下方，赢得此项赛事后就可以解锁本成就。

### Tourney 25点

**成就说明** 参加过四次线上锦标赛(Tournament)。

**成就拿法** 首先来到Outside，然后选择News选项，选择Current Tournament选项会出现当前的锦标赛任务以及剩余时间，只要完成任务即可算参加了一次锦标赛，新的锦标赛任务可以再Upcoming Tournament选项中查看，但是需要等待到指定的时间才可以进行。如此反复参加4次锦标赛即可解锁本成就。

### Five Of Your Best 15点

**成就说明** 在线上模式的Pro Tour赛事中取得5场比赛的胜利。

**成就拿法** 在Inside的Multiplayer选项中选择Pro Tour选项进行线上赛事，并取得5场比赛的胜利。一般来说，线上的对手水平都较高，想要取得胜利需要玩家具有较高的驾驶水平，同时需要熟悉赛道的地形结构，建议玩家在单人模式中多多练习后再去线上比拼。





### Famous 20点

**成就说明** 线上等级达到15级。

**成就拿法** 只要不停的进行比赛升级，达到15级后就会解锁。

### Notorious 40点

**成就说明** 线上等级达到30级。

**成就拿法** 同上，达到30级后解锁。

### Rush Hour 10点

**成就说明** 在线上模式的Pro Tour赛事中击败其他7名选手。

**成就拿法** 必须参加8人赛事并且取得胜利才可以，此成就难度很大，因为在8人比赛中取得胜利是相当不容易的，线上玩家都有很强的侵略性，经常会撞车或者暴力过弯，所以对于玩家的技术和运气都有一定的要求。当自己达到一定驾驶水平后，可以尝试在不会碰撞的RALLY和TRAILBLAZER两种赛事中取得。也可以试图寻找所有玩家等级都比较低的房间。

### Mix It Up! 15点

**成就说明** 在线上模式中进行过所有规则(Discipline)的赛事。

**成就拿法** 最简单的方法就是在Jam Session赛事中自己创建不同规则的赛事来进行，完成全部规则的赛事后即可解锁。普通的PRO TOUR中惟一不会出现的规则是Gatecrasher。

### With Great Honor 15点

**成就说明** 在线上模式中获得"Cautious"的冲击评价。

**成就拿法** 需要在线上模式比赛时，在不和任何其他车辆发生碰撞的情况下连续完成3-4场比赛。一般来说线上模式如果正常比赛的话，会非常容易与对手车辆发生碰撞，所以玩家可以自行创建比赛，找几个好友一起商量好后一起解锁此成就，如果实在找不到好友帮助，则比赛前的尽量选择对手车辆较少的比赛，然后开始后比赛后不要加速，等待其他车辆都靠前行驶后，再进行比赛，这样可以减少碰撞的几率。

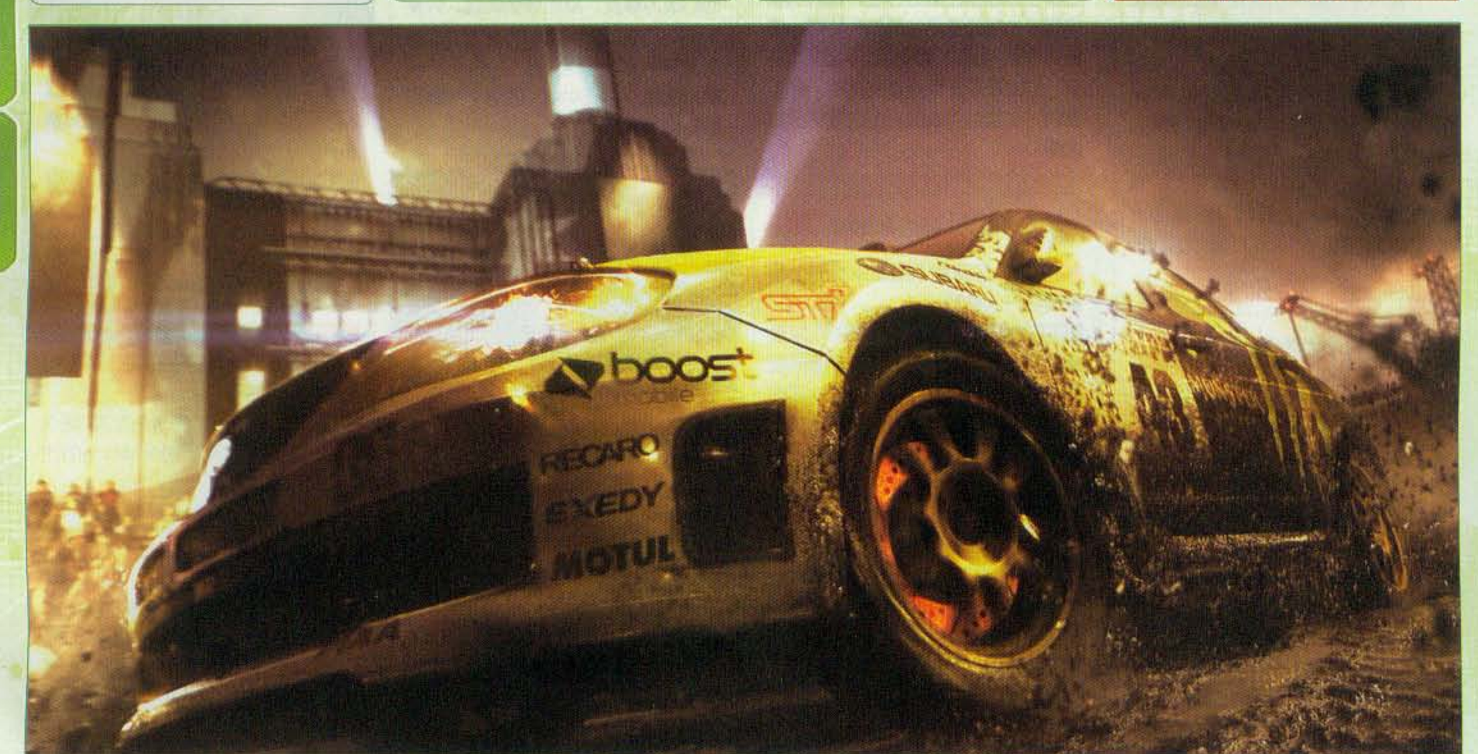
### I Ain't Afraid Of No Ghost! 10点

**成就说明** 选择一辆幽灵车(Ghost)下载并战胜它。

**成就拿法** 在Dirt Tour的每一个场景下边都有Time Trial选项，从中选择一条赛道后会出现3个空的项目栏(Empty Slot)，选择其中一个后打开Leaderboard可以看到若干线上玩家的成绩，随便选择一个会出现Select Ghost选项，选定后开始比赛就会出现幽灵车，战胜它就可以解锁本成就。建议选择排名靠后的幽灵车，这样可以较为轻松地取得比赛的胜利。



**1000点 完成!**





| 极品飞车 变速 | EA | 竞速 |
|---|---|---|
| Need for Speed Shift | | 美版 |
| X360 2009年9月22日 | 1～4人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：13岁以上 |

本次《极品飞车》的游戏水准相对于前几作来说有所回升，在吸取了第11作的经验教训后，本作再次将主题放在了模拟真实赛车上，而且有着不俗的表现。游戏成就的取得难度在同类游戏中属于中偏下，玩家随着流程的进行逐渐成长为一代车王的同时也能解锁不少成就，对于竞速游戏爱好者和成就饭来说本作都是一个不错的选择。

文 linsiyuan

总成就 1000点 成就个数 29个

## 车手类

车手等级的提高需要的是所谓的设定档点数，其实也就是经验值，只要进行比赛就可以获得经验值，经验值的多少与玩家参加比赛的级别以及比赛的名次挂钩，另外系统会根据玩家在比赛中的表现在赛后将玩家判定为准确行为或者侵略行为。总体来说车手等级类的成就完全不需要玩家刻意的追求，只要游戏时间足够长，参加的比赛足够多，定能全部解锁。

**新秀车手** 10点
成就说明 晋升车手等级2
成就拿法 需要设定档点数2,000点

**业余车手** 25点
成就说明 晋升车手等级5
成就拿法 需要设定档点数8,000点

**准职业车手** 50点
成就说明 晋升车手等级10
成就拿法 需要设定档点数8,000点

**职业车手** 50点
成就说明 晋升车手等级20
成就拿法 需要设定档点数130,000点

**老练车手** 50点
成就说明 晋升车手等级30
成就拿法 需要设定档点数250,000点

**英雄车手** 50点
成就说明 晋升车手等级40
成就拿法 需要设定档点数370,000点

**传奇车手** 50点
成就说明 晋升车手等级50
成就拿法 需要设定档点数500,000点

至此成就进度 285/1000

## 赛事类

赛事等级的解锁需要的是星星的数量，每条赛道都会有星星共玩家取得，取得赛事前三名可以获得对应的星星数，同时在比赛中完成特定的动作也会获得星星。星星的取得是不能重复的，但是没有取得到足够星星的赛道可以重复进行挑战，所以玩家要做的就是完全征服每条赛道来获得足够的星星解锁新的赛事等级。

**一小步** 25点
成就说明 赢得你首场赛事的胜利
成就拿法 取得第一场比赛胜利即可，玩家可以选择简单水平来降低电脑AI难度从而取得比赛胜利拿到此成就。

**迈向成功之路** 100点
成就说明 晋升阶级2
成就拿法 需要30颗星解锁阶级2。

**毕生难得的机会** 100点
成就说明 晋升阶级3
成就拿法 需要30颗星解锁阶级3。

**最后倒数** 100点
成就说明 晋升阶级4
成就拿法 需要180颗星解锁阶级4。

**烈火试炼** 10点
成就说明 完成NFS Live预赛
成就拿法 游戏开始会直接进入一场比赛，这就是NFS Live预赛，比赛本身难度不高，如果能取得第一名会得到一笔不错的初始奖金供玩家购买初始车辆，所以建议玩家尽量赢得靠前的名次。只要完成一次NFS Live预赛，即可解锁本成就。

**NFS Live世界冠军** 150点
成就说明 获得NFS Live世界冠军
成就拿法 玩家需要280颗星来解锁世界冠军赛，游戏初期不必刻意追求此成就，随着比赛的深入，玩家会不自觉的收集够280颗星，再赢得此项赛事的胜利即可。

至此成就进度 770/1000

## 车神类

游戏中存在车神徽章系统，改系统的要点是玩家通过一些特殊的比赛或者参赛行为来取得某项车神徽章的小徽章，随着积累小徽章的增多，玩家会逐次获得该项徽章的铜，银，金徽章，如果能获得某项目的全部小徽章，则会获得该项目的白金徽章。玩家在车手生涯模式菜单中可以按下X键打开车神徽章菜单，在这里查看目前获得徽章的状态。由于与徽章相关的成就最多需要徽章项目为20项，所以这里玩家可以根据自己赛车的世界风格挑选20个符合自己的徽章去攻克。

**铜徽章争夺者** 5点
成就说明 获得5枚铜徽章

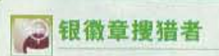
**铜徽章搜猎者** 10点
成就说明 获得10枚铜徽章

**铜徽章收藏家** 15点
成就说明 获得15美铜徽章



**铜徽章大师** 20点
成就说明 获得20枚铜徽章

**银徽章争夺者** 5点
成就说明 获得5枚银徽章



**银徽章搜猎者** 10点
成就说明 获得10枚银徽章

**银徽章收藏家** 15点
成就说明 获得15枚银徽章

**银徽章大师** 20点
成就说明 获得20枚银徽章



**金徽章争夺者** 10点
成就说明 获得5枚金徽章

**金徽章搜猎者** 10点
成就说明 获得10枚金徽章

**金徽章收藏家** 20点
成就说明 获得15枚金徽章

**金徽章大师** 25点
成就说明 获得20枚金徽章

**白金徽章争夺者** 10点
成就说明 获得5枚白金徽章

**白金徽章搜猎者** 10点
成就说明 获得10枚白金徽章

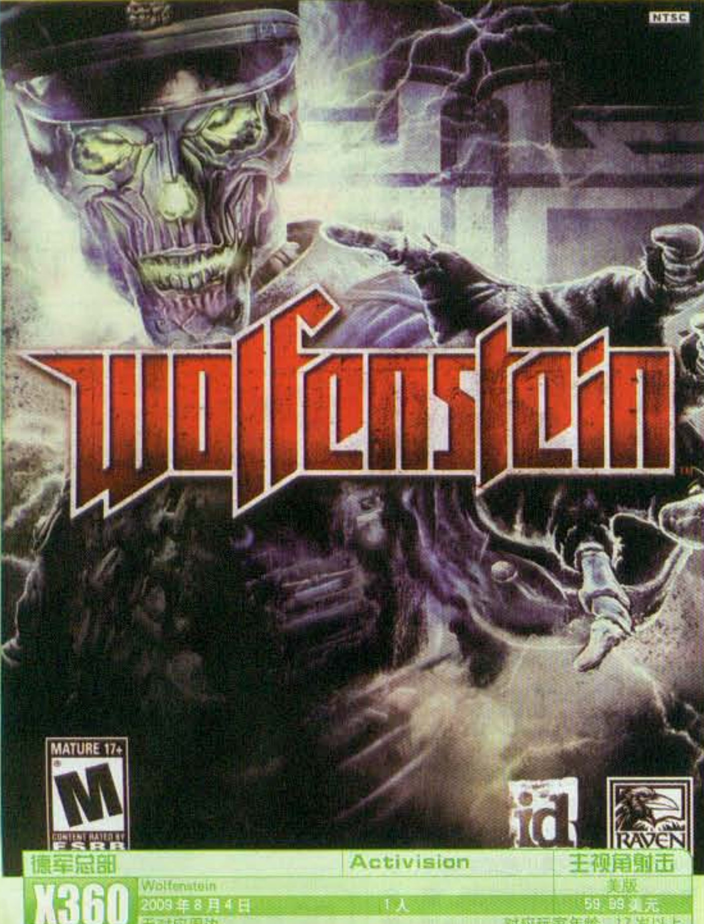
**白金徽章收藏家** 20点
成就说明 获得15枚白金徽章

**白金徽章大师** 25点
成就说明 获得20枚白金徽章

1000点 完成！


XBOX 360






| 德军总部 | Activision | 主视角射击 |
| --- | --- | --- |
| X360 Wolfenstein 2009年8月4日 | 1人 | 美版 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

《德军总部》可谓是主视角射击游戏类的鼻祖，而威廉"B.J."也一直都是该系列的主角，从1992年的《德军总部3D》开始，同年其续作"命运之矛"，再到2001年的《重返德军总部》，玩家们也一直都扮演着这个角色。

此次搭载了新引擎的经典复刻之作，距离上一款作品已有8年之久，故事背景为《重返德军总部》之后，玩家要继续扮演盟军的超级士兵威廉，他曾在二次世界大战期间击败了纳粹和恶魔，现在他又要在本作中继续阻止纳粹的阴谋。游戏融合了科幻风格以及时期的德国纳粹党的时空背景，优秀的画面素质以及充满奇幻色彩的改编历史都给了系列爱好者们以感动，也给了系列新玩家们以震撼。

本作的成就可不是那么简单就能获得的，而且颇为耗费精力，纷繁多杂的线上成就需要你花大量时间在上面，要进行本作的成就制霸前，要三思。

文 LEAFONWIND

| 总成就 | 1000点 | 成就个数 | 49个 |
| --- | --- | --- | --- |
| 线下成就 | 25个 | 线上成就 | 24个 |

### Safe Keeping 10点

成就说明 线上模式完成BANK地图，赢得比赛。

成就拿法 这张地图有三种模式可供选择，建议选择死亡竞赛模式，把时间限制设为5分钟，快速赢得比赛，比赛结束后成就解开。

### Route Canal 10点

成就说明 线上模式完成Canals地图，赢得比赛。

成就拿法 选择死亡及赛模式，把时间限制设为5分钟，快速赢得比赛，比赛结束后成就解开。



### Chemical Burn 10点

成就说明 线上模式完成Chemical地图，赢得比赛。

成就拿法 选择死亡及赛模式，把时间限制设为5分钟，快速赢得比赛，比赛结束后成就解开。

### Facilitated 10点

成就说明 线上模式完成Facility地图，赢得比赛。

成就拿法 选择死亡及赛模式，把时间限制设为5分钟，快速赢得比赛，比赛结束后成就解开。

### Hospitalized 10点

成就说明 线上模式完成Hospital地图，赢得比赛。

成就拿法 选择死亡及赛模式，把时间限制设为5分钟，快速赢得比赛，比赛结束后成就解开。

### Mind your Manors 10点

成就说明 线上模式完成Manor地图，赢得比赛。

成就拿法 选择死亡及赛模式，把时间限制设为5分钟，快速赢得比赛，比赛结束后成就解开。

### Pirate Radio 10点

成就说明 线上模式完成 Rooftops地图，赢得比赛。

成就拿法 选择死亡及赛模式，把时间限制设为5分钟，快速赢得比赛，比赛结束后成就解开。

### Shock and Awe 10点

成就说明 线上模式完成Tesla地图，赢得比赛。

成就拿法 选择死亡及赛模式，把时间限制设为5分钟，快速赢得比赛，比赛结束后成就解开。

### Test Subject 10点

成就说明 线上模式中使用过所有的超能力。

成就拿法 线上模式三种职业各有不同的能力，工程兵有高速模式，医疗兵有医疗模式，士兵有攻击模式的超能力。

首先要按选择键解锁这些能力，购买后才可使用，三种兵的超能力全部使用过后，成就解开。

这三种超能力全部是按方向键上来使用。

### Veilophile 10点

成就说明 线上模式中，在里世界停留的时间累计超过5分钟。

成就拿法 在里世界里可以比较方便地看清敌人，只要经常使用即可解开。注意是一局内，所以选择时间久点的比赛。

### Ley Vacuum 10点

成就说明 多人游戏中吸收5个蓝色壶来补充超能力。

成就拿法 吸收5个吸壶前，必须把技能槽用完再吸收才算数。

### Surgical Striker 10点

成就说明 线上模式中使用攻击模式杀死200名敌人。

成就拿法 职业要必须选择士兵，解锁攻击模式的超能力后，按方向键上发动超能力，累计杀死200名士兵后，即可解开成就。

推荐Radio这张地图，场地中固定的几个位置很容易让敌人聚集，使用这个能力可以一石多鸟。可在leader boards里面查看此成就的进度。

### Sneaky Pete 30点

成就说明 线上模式用炸药包杀死100名敌人。

成就拿法 同样要使用士兵，因为只有士兵有炸药包，按Y键使用，扔出去后躲起来，敌人经过的时候再按Y键引爆。

熟悉地图后，知道哪些地点是敌人经常去的，才可高效率的使用这招。同样可在leader boards里面查看此成就的进度。

### Unholy Lifeline 30点

成就说明 线上模式医疗250名队友，包括10次濒死状态的医疗。

成就拿法 使用医疗兵，医疗受伤的队友。团队死亡竞赛模式最适合解开此成就，因为你的队友会不断的受伤死亡，可在leader boards里面查看此成就的进度。

### Focal Point 30点

成就说明 线上模式用超能力治疗队友，治疗量达到5000点。

成就拿法 要使用医疗兵并解锁这个能力后，使用超能力治疗队友，同样推荐在团队死亡竞赛模式里面解开这个成就。可在leader boards里面查看此成就的进度。

### Quartermaster 30点
成就说明 线上模式给队友100个医疗包。
成就拿法 使用医疗兵，扔100个医疗包给队友，可在leader boards里面查看此成就的进度。

### Run-gineer 30点
成就说明 线上模式使用工程兵的高速模式累计时间超过30秒。
成就拿法 使用工程兵，解锁高速模式，一场比赛中只要经常使用此技能，很快就能解开成就。可在leader boards里面查看此成就的进度。



### Engineering Corps 30点
成就说明 线上模式的比赛完成30个主要目标和50个次要目标。
成就拿法 有主要目标和次要目标的模式只有两种，Objective和Stopwatch。主要目标的取得将导致胜利，次要目标完成起来也很简单。可在leader boards里面查看此成就的进度。

### Beatdown 30点
成就说明 近身攻击杀死50名敌人。
成就拿法 靠近敌人后按下RS键，即可用枪托攻击敌人，大多数情况下要多用几下枪托才能击倒敌人，杀死50名后可以解开成就。升级武器后可以增加枪托的威力。

### Bubble Boy 20点
成就说明 用护盾阻挡1000发子弹。
成就拿法 FARM关卡可以解锁护盾能力，获得此能力后游戏将刷出十个敌人向你射击，要你学习如何使用护盾，此时能量槽无限，展开护盾待在那里，不到一分钟即可解开成就。

### Buster 20点
成就说明 摧毁1000个可摧毁物品。
成就拿法 游戏中有非常多可以摧毁的物品，箱子，木桶，椅子等，几乎都是一下就能摧毁的。游戏途中按下选择键，选择STATISTICS，在杀敌数下方就是你摧毁的物品的数量。

### Conservationist 30点
成就说明 全程不装子弹完成任意任务。
成就拿法 看上去很难，其实很简单。注意必须是离开城镇后的关卡，而非游戏中一直出现的城镇关卡。

游戏后期KAR98K这把武器可以升级刺刀，近身攻击一击必杀，通关后可以选择TARIN YARD这个关卡，因为此流程时间最短，干脆不用子弹，全程用刺刀，过关后即可解开成就。

### Endgame 10点
成就说明 任意难度下通关。
成就拿法 任意难度通关，相比其他游戏的同类型成就，10点实在少得可怜。

### Gadget Freak 20点
成就说明 单人游戏中，升级满任意一把武器。
成就拿法 游戏初期，武器的大部分升级选项都是锁定状态，不能升级，但是到后期这些东西会逐渐解锁，可以升级。游戏中，包括手榴弹共九把武器。

### Game Hunter 10点
成就说明 游戏中出现的所有种类的敌人都起码杀死一只。
成就拿法 游戏中，包括各种BOSS一共24种敌人，只要专心猎杀，通关必得成就。

### Gold Digger 30点
成就说明 收集所有黄金。

### Gun Nut 10点
成就说明 收集游戏中所有武器。
成就拿法 随着流程进行，会渐渐收集到所有的武器。通关必得成就。

### Honorary Geist 20点
成就说明 单机游戏中在里世界的时间累计达到两小时。
成就拿法 由于游戏的流程比较短，所以如果不知道这个成就的话，很可能漏掉。

平时可以经常进入里世界，速度快，有利于战斗，通关前没有解开这个成就就在一个可以补充能量的地方，在里世界呆上几十分钟，加上之前的，很快就能解开这个成就。

### Nerd Rage 20点
成就说明 用第三个难度通关。
成就拿法 游戏共四种难度，第三个难度属于HARD难度，推荐直接打最高难度，因为这个游戏的最高难度其实并不是很变态，通过后即可顺便解锁。

### Librarian 20点
成就说明 收集所有的书。
成就拿法 游戏中书的位置比较隐蔽，仔细搜索一定能全部收集到，游戏很体贴地告诉玩家每个关卡有几个收集品。

### Man About Town 20点
成就说明 单人游戏中完成所有DOWNTOWN的城镇任务。
成就拿法 DOWNTOWN任务有Castle、Airfield、Zeppelin、Radio Station。

完成这四个关卡后成就可解锁该成就。

### Blitzkrieg 30点
成就说明 12小时内通关。
成就拿法 如果忽略掉任何的收集要素一路往前冲，完全可以在5小时内通关。

### Master Spy 20点
成就说明 单人任务收集所有文件。
成就拿法 游戏中文件的位置不是很难找，仔细搜索一定能全部收集到。游戏每关的地图不大，路线单一，所以不是很困难。

### Monitor Tan 30点
成就说明 收集满所有可收集的物品。
成就拿法 收集品共三种，书、文件、黄金，所有三种的收集品获得后即可解开这个成就。

### Newbie 10点
成就说明 通过游戏第一关。

### Rampage 20点
成就说明 用EMPOWER能力杀死200名敌人。
成就拿法 医院关卡解锁EMPOWER能力，此时的能量槽是无限的，可在得到此能力的地方杀死纳粹只到成就解开。

### Single Quarter 30点
成就说明 通关前死亡次数小于3次。
成就拿法 想要得到此成就推荐选择最低难度，并且最好是在二周目你熟悉游戏的情况下攻略此成就。但是如果你对自己有信心，可以直接最高难度，但是如果死掉，不要按A键从上个储存点继续挑战，而是按B键退出主菜单重新开始游戏，这样死亡次数就不算在内。所以还是推荐二周目的时候用简单难度通关。

### Slumming 10点
成就说明 完成所有MIDTOWN的城镇任务。
成就拿法 MIDTOWN共有十个任务分别为：Train Station、Dig Site、Church、Farm、Hospital、SS Headquarters、Cannery、Paranormal Base、Warehouse、Officer's House，十个全部完成即可解开成就。

### Super Soldier 30点
成就说明 UBER难度通关。
成就拿法 此难度是游戏最高难度，游戏初期就可以挑战，FPS高手可以直接开始挑战这个难度，因为这个游戏的最高难度对于高手其实并不难，直到BOSS战前几乎没有什么难点。

### Time Out 20点
成就说明 单人游戏进入时间缓慢的里世界累计超过一小时。
成就拿法 这个成就比较难，因为缓慢时间消耗的能量非常快，若通关前你还没得到这个成就，就找个能回复能量的地方，反复使用该技能。按下方向键右键即可将时间缓慢，同时进入里世界。或在你初次得到这个技能时，由于能量槽是无限的，所以你也可以选择在这个地方呆上一小时。

### Warchest 20点
成就说明 单人游戏赚取30000美元。
成就拿法 你不需要一次攒够30000美元，有钱的时候你想升级武器尽管去升，只要累积赚够30000美元，即可解开成就。

### Enemies in a Barrel 20点
成就说明 杀死3名浮在空中的敌人。
成就拿法 基本上是本游戏第一个拿到的成就，游戏第一关中后期会发现敌人会漂浮在空中，即使他活着也不会打到你，杀死三名后成就解开。

### Career Soldier 15点

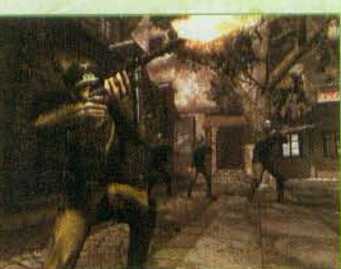
成就说明 多人游戏升级到25级。

成就拿法 你需要150000美元来升到25级，参考下一个成就。

### Das Big Man 15点

成就说明 多人游戏升级到50级。

成就拿法 角色升级根据你多人游戏赚得的钱决定，想要升到50级你需要610000美元，推荐模式为STOP WATCH模式，多人游戏大约十分钟可以赚取1000美元。想要赚取610000美元你需要花的时间大概为101个小时，不吃不睡也要花四天时间……



### Boot Camp 30点

成就说明 线上模式用所有可持的武器杀死一名敌人，并用遥控手雷和里世界模式杀死一名敌人。

成就拿法 选择士兵，可持的武器包括MP40、Kar98、MP43、Panzerschreck、Flammenwerfer、遥控手雷。按方向键的上，进入里世界模式，杀死群聚的敌人。一场比赛中用以上几种方式起码杀死一人后成就解开。

### Heavy-Handed 30点

成就说明 线上模式使用Panzerschreck或者Flammenwerfer这两种武器累计杀死200名敌人。

成就拿法 线上模式的国外玩家都不喜欢有对手使用这两种武器，使用这两种武器被认为是卑劣的行为，所以大部分时候如果你使用这种武器都会被房主踢出去。推荐团队死亡竞赛模式，用这两种杀几个人后并输掉比赛即可，可以在LEADER BOARDS查看这个成就的进度。



### Med School 30点

成就说明 线上模式救活一名队友，给队友一个医疗包，用超能力治疗队友。

成就拿法 团队作战的时候，选择医疗兵，只有医疗兵有这些医疗技能。队友倒下并不以为着他死亡，此时只要过去按Y就可以复活队友，队友将再次站起来。当队友重伤的时候，按Y扔给队友一个医疗包。你可以在队友倒下的时候扔给他医疗包并救活他，等他起来的时候他就会捡起医疗包。用超能力扔出一个可以医疗周围队友的东西，只要队友在身边，即可医疗。这三种医疗手段都使用过后，比赛结束后成就解开。

### Basic Training 30点

成就说明 线上模式取得战役的主要目标，在此次战役中提供弹药，使用一次高速模式。

成就拿法 任意模式取得战役的主要目标，取得这个成就必须扮演工程兵，只有他可以提供弹药和使用高速模式。首先要按选择键去解锁高速模式，并花钱买下来。战斗过程中通过按Y键提供弹药，按方向键上使用高速模式，比赛的主要目标每张地图都不同，比如取得弹药、供给坦克、偷取文件、逃离等。所有要求达成后，比赛结束后成就解开。

### Johnny-on-the-spot 30点

成就说明 线上模式给队友100次子弹。

成就拿法 同样要使用工程兵，按Y提供子弹，只要队友开枪就可以提供子弹，多多提供子弹后，达到100次后成就解开。

**1000点 完成!**



| 变形金刚 堕落者的复仇 | Activision | 动作 |
|---|---|---|
| X360 Transformers Revenge of the Fallen | | 美版 |
| 2009年6月23日 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：13岁以上 |

本作是由同期上映的同名电影改编而成，同时也是作为次时代《变形金刚》的续作。同电影一样，游戏中呈现出了更多的场景，如开罗、上海等。每一个变形金刚都有着自己独特的能力与武器装备，玩家要分别操作汽车人和霸天虎势力前往执行任务，并进行这钢铁之间的战斗。

另外玩家还可以通过网络与朋友们进行全新的联机模式，与世界各地的变形金刚迷们交流。

文 LEAFONWIND

| 总成就 | 1000点 | 成就个数 | 41个 |
|---|---|---|---|
| 线下成就 | 35个 | 线上成就 | 6个 |

### Down to Chinatown 20点

成就说明 博派战役，上海关卡得到勋章。

成就拿法 每个关卡几乎都有两个任务，都完成并至少获得铜牌即可，铜牌的时间限制对玩家来说非常简单，在战术研究室里面你可以查看每个地区中每个任务、每个奖牌对应的时间，只要获得铜牌就算获得勋章。非常简单，几乎可算是通关必得成就。

### West Side 20点

成就说明 博派战役，西海岸关卡获得勋章。

**说明：**

游戏的成就项目并不复杂，难度也不大，大约25小时就可以达成全成就解锁，推荐流程如下：

1.首先把博派任务通关，再把狂派任务通关。

2.反复挑战每派最后的BOSS战赚取升级点，并取得所有升级。

3.反复挑战每关直到取得白金评价。

4.找一个好友解开线上成就。

线上模式的成就大都很简单，只要有一个好友帮忙就可以。

### Aerialbot Assault 20点

成就说明 博派战役，DEEP SIX关卡获得勋章。

### East Side 20点

成就说明 博派战役，东海岸关卡获得勋章。

### The Dagger's Tip 20点

成就说明 博派战役，开罗关卡获得勋章。

### One Shall Stand 25点

成就说明 博派战役中击败威震天。

成就拿法 通关必得成就，开罗关卡第一个任务会遇到威震天，使用熟悉的角色，通过杀敌积累必杀技，可轻易击败威震天。

### Now I've Seen It All 50点

成就说明 解锁所有博派隐藏要素。

成就拿法 在战术指挥室里RT键或LT键看看有哪些条件需要达成，一般都是要求一些特殊动作，如果是重玩关卡，完成后即使中途退出任务也可以，不必完成关卡，但是退出前记得去一下升级界面一下，否则不算保存。隐藏要素大部分是一些《变形金刚》初代的动画，可以用来怀旧一下。

### Power to the People 25点

成就说明 升级满所有博派人物技能。

成就拿法 通关后未必能得到升级满所需的技能点，可重新开始以前的任务去升级。最终BOSS关卡能得200000技能点，强烈推荐此处赚取技能点数，升级满总共需2445000点。

### Awesome Achievement! 25点

成就说明 博派战役消灭250名狂派敌人。

成就拿法 通关前消灭的敌人绝对不止250名，不必刻意杀敌，通关前一定能得到此成就。



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

### Do the Math 20点

成就说明 博派战役得到2000000点技能点。

成就拿法 暂停画面可以看到得到的技能点数，升级花掉的技能点也算在里面，所以可以放心升级。推荐最终BOSS关刷技能点。

### A True Autobot 75点

成就说明 博派战役所有关卡取得白金勋章。

成就拿法 狂派也有同样的成就，这两个成就是游戏最难的两个成就，白金勋章要求的任务时间实在短的让人匪夷所思。

建议其他成就都得到后，回头专心研究关卡，此时所有角色都升级满，可以随便用任意角色打，并且对游戏也有一定得理解。每一关都有5个铜牌，击中后可以让时间停止计时10秒钟，熟悉所有铜牌的地点，熟悉所有敌人的出现位置，研究好最佳路线，十几个小时的时间可以解开这两个成就。

### Shanghai'd 25点

成就说明 狂派战役中，上海关卡获得所有勋章。

成就拿法 必须每个关卡的每个任务都至少得到铜牌后即可解开。

### West Coast For The Win! 25点

成就说明 狂派战役中，西海岸关卡获得所有勋章。

### Rise of The Fallen 25点

成就说明 狂派战役中，DEEP SIX关卡中获得所有勋章。

### Coast to Coast 25点

成就说明 狂派战役中，东海岸关卡获得所有勋章。

### Lies 25点

成就说明 狂派战役中，开罗关卡获得所有勋章。

### One Shall Fall 25点

成就说明 狂派战役击败擎天柱。

成就拿法 剧情成就，狂派战役东海岸关卡你会对阵擎天柱。

推荐使用威震天，通过杀敌积满必杀槽，可轻松取胜。

### Now I've Really Seen It All 50点

成就说明 解锁所有狂派隐藏要素。

成就拿法 可以反复读取关卡完成指定的动作，完成后直接退出任务，到升级画面那里储存一下即可，隐藏要素同样是一些动画。

### Spoils of War 25点

成就说明 狂派所有升级到满。

成就拿法 所有升级选项升到三级，同样可以再最后一关刷钱，升级满同样需要2445000点升级点。

### Bad Boys 25点

成就说明 狂派战役杀死350名博派。

成就拿法 同样的成就，比博派要多杀100个敌人，推荐在挑战所有任务白金这个成就的时候，顺便解开。

### Break the Bank 25点

成就说明 累计得到3000000点升级点。

成就拿法 同样的成就，又要比博派多赚一百万点的升级点(威震天：做坏人不容易啊)。同样可以反复挑战最终BOSS来赚取升级点。

### A True Decepticon 75点

成就说明 狂派战役所有任务达白金。

成就拿法 推荐所有角色升级满，并在后期可用任意人物攻关时再来挑战。好好利用每关50秒的暂停时间。这两个成就要占起码十小时以上。

### Platty For The Win! 20点

成就说明 任意关卡取得白金牌评价。

成就拿法 成就A True Decepticon与A True Autobot的艰难旅途中，该成就是起点。

### Golden Boy 15点

成就说明 任意关卡取得金牌评价。

成就拿法 非常简单，流程中很容易就能获得。

### Not Gold Enough 10点

成就说明 任意关卡取得银牌评价。

成就拿法 非常简单，流程中很容易就能获得。

### Cast in Bronze 5点

成就说明 任意关卡得到铜牌评价。

成就拿法 非常简单，流程中很容易就能获得。

### On the Board 15点

成就说明 任意派系的战役得分挤进前100000名。

成就拿法 以下三个成就需要关卡成绩挤进排行榜，通关全部都达到金牌以上就可百分百挤进前一万名，而全部达到白金，甚至只有一半白金，都绝对可以挤进前1000名。若没解开，去作战研究室的LEADERBOARDS查看一下，成就可能突然跳出来。

### Good Mojo 25点

成就说明 任意派系的战役得分挤进前10000名。

### Bonecrusher 25点

成就说明 任意派系的战役挤进前1000名。

### And So It Begins... 5点

成就说明 解锁任意一个隐藏要素。

成就拿法 不用太刻意去解开，一般就随流程获得。

### Grind On 5点

成就说明 升级一项技能。

成就拿法 只要升级一项技能，不论派系。

### Choices... 5点

成就说明 解开下一关卡。

成就拿法 完成一个地区的所有任务来解锁下一个关卡，通关必得成就。

### You've Got The Touch 25点

成就说明 任意派系，积满必杀槽发动必杀。

成就拿法 积累必杀槽，通过跳跃射击、爆头、练级，加速等来积累必杀槽，很简单的成就。

### Choose a Side 15点

成就说明 用狂派和博派任意角色各赢一场不限模式的线上比赛。

成就拿法 两派任意角色，使用这个角色各赢一次。

### Hold! 15点

成就说明 不失去一个控制点赢得线上的抢夺模式的比赛。

成就拿法 找个好友一起比赛，可以双方配合好，一方保持不动，己方抢完得到成就后让对方抢。

### Follow the Leader 15点

成就说明 线上比赛，在ONE SHALL STAND模式中，在自己是队长的情况下击败对方队长。

成就拿法 类似战争机器的队长保卫战，如果你是队长，击败对方队长就可。如果两个人游戏，那么双方都是队长，同样可以找好友配合来解开这个成就。

### Life of the Party 15点

成就说明 建立主机，玩过所有模式的线上模式战役。

成就拿法 建立主机，共四种模式，把时间限制和杀人数调低，很快就可以把四个模式都打完。两种模式单人即可，两种模式要两人以上合作。



### Smells Like Victory 50点

成就说明 所有角色都在线上模式赢过一场比赛。

成就拿法 博派8个角色，狂派7个角色，共15个，总计要打15场。可以在抢点模式和好友配合好，很快就能解开这个成就。最好做一下笔记，不然搞混很麻烦。

### Traitor 25点

成就说明 狂派战役使用威震天击败堕落金刚。

成就拿法 剧情成就。

### Only a Prime 25点

成就说明 使用擎天柱击败堕落金刚。

成就拿法 博派战役最后一关使用擎天柱击败堕落金刚即可。

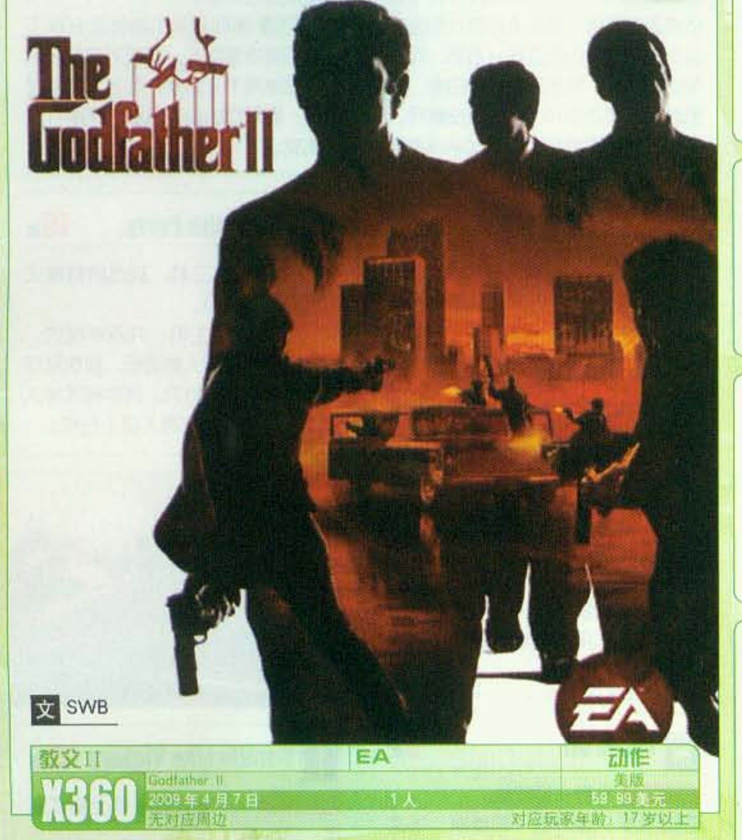
### The Living Dead 15点

成就说明 线上模式杀死一个有此成就的对手，并奚落他。

成就拿法 这个成就很有意思，成就的取得要像病毒传播那样，属于感染型成就。线上模式，找到一个有此成就的对手，击败他，并在击败他后通过按方向键的左或者右来奚落他，多试几次才能成功。

**1000点 完成！**

XBOX 360 LIVE




文 SWB

| 教父II | EA | 动作 |
| --- | --- | --- |
| X360 Godfather II | | 美版 |
| 2009年4月7日 | 1人 | 58.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

本作是根据著名黑手党题材电影《教父》系列改编的同名游戏的第二部续作，故事方面依然将以原作剧情为蓝本，游戏系统则在前作基础之上有所创新。《教父Ⅱ》同时具备了《横行霸道》式的高自由度动作要素和俯瞰视角的即时战略要素，玩家既可以体验在生意场上与敌人的明争暗斗，也能够直接亲身参与每一场争夺纽约黑帮势力范围的激烈战斗。本作绝对可以称为成就神作，笔者甚至找不出一丁点复杂的成就，成就饭必玩之作。

| 总成就 | 1000点 | 成就个数 | 41个 |
| --- | --- | --- | --- |

## 入门类

很容易达成的一类成就，基本都是随流程达成的。



### MobFace 5点

成就说明 创建一个人物。

成就拿法 进游戏创建一个人物即可，不创建怎么开始进行游戏嘛。

### Getting Made 5点

成就说明 招入你的第一名士兵。

成就拿法 完成游戏中相应的教学就可以解开成就了。

### First Crime Ring 15点

成就说明 完成你自己的一个犯罪链。

成就拿法 犯罪链就是控制某一个行业的所有产业，一上来的剧情里你会控制一个夜总会(教学)，纽约只有两座夜总会，全都拿下就行了，另一座在地图左上角。

### Fortified Venue 5点

成就说明 将名下营业场所保安招满。

成就拿法 在地图上选择你的建筑，按X键可以为它添置保镖，将下方的滑动条拖到最右侧按A键确定就行。

### It's Not Personal 20点

成就说明 爆破掉对手家族的老巢。

成就拿法 流程必拿的成就，纽约最后一个任务。在对手家族老巢里有输油管，之后让一个有爆破特长的小弟安上定时炸弹，跑出屋子引爆即可。



### Contract Killer 15点

成就说明 用游戏规定的方式杀死五名对手家族的手下。

成就拿法 游戏给对手的每名手下规定了死法，必须以规定死法干掉对手才能取得成就，但是不按规定方法杀死对手对手是会复活的，很简单就能达成。

### Lockpicker 5点

成就说明 开5个保险箱。

成就拿法 找到纽约的银行，里面的保险箱绝对不止5个，带个会开锁的手下就行。

### Enforcer 15点

成就说明 处决10名对手家族的手下。

成就拿法 处决就是将敌人打到一定程度之后，站在他身后按下右摇杆的攻击方式。看似繁琐，其实流程中要处决的数量肯定是够了。

### Bank Job 5点

成就说明 抢劫一家银行。

成就拿法 可以配合Lockpicker来拿，开了银行金库拿了钱就跑吧，建议一定要在外面停一辆速度还可以的车，因为需要跑回SAFE HOUSE才算抢劫成功。

### Let Me Upgrade You 5点

成就说明 给你的一名手下升级或添置武器。

成就拿法 如下按键方式可以打开升级菜单：START→X→找到你的家族→找到一名手下→A→RB，再任选一项升级即可。

### Three Crime Rings 40点

成就说明 控制三条犯罪链。

### Five Crime Rings 50点

成就说明 控制五条犯罪链。

成就拿法 本成就麻烦的地方时你经常会漏掉一两个场所，建议大家索性不用精确地找某个行业了，把你经过的所有场所都占领了就行，这么做也会使你的游戏容易一些，而且最好在对方家族只剩一个大头目的时候再去占地盘，敌人基本不会来骚扰你。还有就是小心警察。

### Organized Crime 75点

成就说明 控制所有犯罪链。

### Shakedown 25点

成就说明 控制所有一般店铺。

### Executions In Style 75点

成就说明 完成所有处决。

### Bag Man 20点

成就说明 抢劫游戏中的全部四家银行。

成就拿法 纽约，古巴各一家，佛罗里达两家银行，很好辨认。

### Torch The Joint 5点

成就说明 让一个有爆破特长的手下爆破对手家族控制的一个经营场所。

### Pulling The Strings 5点

成就说明 让一个手下去占领对手对手家族控制的一个经营场所。

成就拿法 打开地图，选择对手的一个经营场所按下A键，就可以选择送手下去那里占领，按B键是爆破，但是一定要带够人，不然就偷鸡不成蚀把米了。另外注意如果炸了对手的经营场所，以后就不能占领那里了。



### 25 Massacred 10点

成就说明 杀25名敌人手下(不含普通市民和警察，下同)。

### 100 Whacked 15点

成就说明 杀100名敌人手下。

### 250 Iced 20点

成就说明 杀250名敌人手下。

### 500 Empty Suits 25点

成就说明 杀500名敌人手下。

### 750 Sleeping With The Fishes 30点

成就说明 杀750名敌人手下。

成就拿法 有一个简单刷法，到最后一个家族的地盘上找一个他们控制的店面，或直接去他们的老巢，杀掉所有的保镖，之后不要占领那里，过一天之后回原地继续杀。

### BlackHand Brutality 10点

成就说明 徒手干掉25名对手家族成员。

成就拿法 平时稍微注意一下徒手杀人就好，如果敌人空着手和你战斗，那你最好也公平地与他决斗，枪械杀人就简单了。

### Full Of Lead 10点

成就说明 用枪干掉150名对手家族成员。

### Gun Smuggler 10点

成就说明 找到一把2级枪械。

成就拿法 最好找的一把在纽约Carmine Rosato老巢的二楼，是一把麦林。

### Modified Firepower 20点

成就说明 找到一把3级枪械。

成就拿法 最好找的一把在古巴的Almeida老巢二楼，是一把散弹枪。

### Right Hand Man 10点

成就说明 将你的一名手下升为小头目。

成就拿法 流程中会获得。

### Second In Command 15点

成就说明 将你的一名手下升为副头目。

成就拿法 流程中会获得。

### This Thing Of Ours 25点

成就说明 完成你自己的家族树。

成就拿法 这两个成就会在剧情里一块入手。

### Accept This As A Gift 30点

成就说明 招募一名特殊手下。

成就拿法 游戏中有12名特殊标注的手下(地图上的小人标志)，找到他们完成他们的任务即可。

### The Counselor 25点

成就说明 让Tom Hagen成为你的军师。

成就拿法 流程中会获得。



### CIA? DOA 25点

成就说明 杀掉Henry Mitchell。

成就拿法 流程中会获得。

### Double Crossed 20点

炸掉两个敌对家族老巢。

### Vendetta 30点

炸掉三个敌对家族老巢。

### Ambush 40点

炸掉四个敌对家族老巢。

### Last Family Standing 50点

炸掉所有敌对家族老巢。

### Paying Tribute 10点

解锁所有安全屋。

### It's Only Business 75点

成就说明 干掉Hyman Roth。

成就拿法 流程中会获得。

至此成就进度 895/1000

## 进阶类

把以下两个成就列为进阶类很勉强，但是它们确实要比前面的成就复杂点。

### Safecracker 75点

成就说明 解锁所有的保险箱。

成就拿法 游戏里有相关清单，找着开就是了，注意躲避警察的时候不要让你开锁的小弟挂掉，去医院可是很浪费时间的。

### Welcome To The Gun Show 30点

成就说明 收集所有2、3级武器。

成就拿法 详见附录

1000点 完成!



附录

## 所有2、3级武器位置

### ■自动武器

lv.2 MP38：佛罗里达Granados基地2楼，从开锁开门的话上楼后就能看到。

lv.3 Modified AK-47：古巴Battaglia Masonry这个店面不大，某个房间里有个梯子通到地下，下去后沿着隧道走一回就能拿到了。

### ■麦林手枪

lv.2 .44 Magnum Force：纽约Carmine Rosato的基地二楼。

lv.3 .501 Magnum Enforcer：古巴Battaglia Quarry，前进的过程中有条岔路，往左走到灯塔，灯塔下面就是。

### ■手枪

lv.2 Silenced Pistol：佛罗里达Roth的一个任务里该任务需要你去救他的一个小弟，途中会捡到。一般不会错过。

lv.3 Delta M1911 (silenced)：佛罗里达Mangano基地一楼。

### ■步枪

lv.2 Spitzer Centerfire：佛罗里达Emilio's packing company这个店面的楼顶，店主右边有一个铁丝网，剪断后可以得到。

lv.3 Vintovka SR-98：古巴Almeida基地二楼的桌子上。

### ■散弹枪

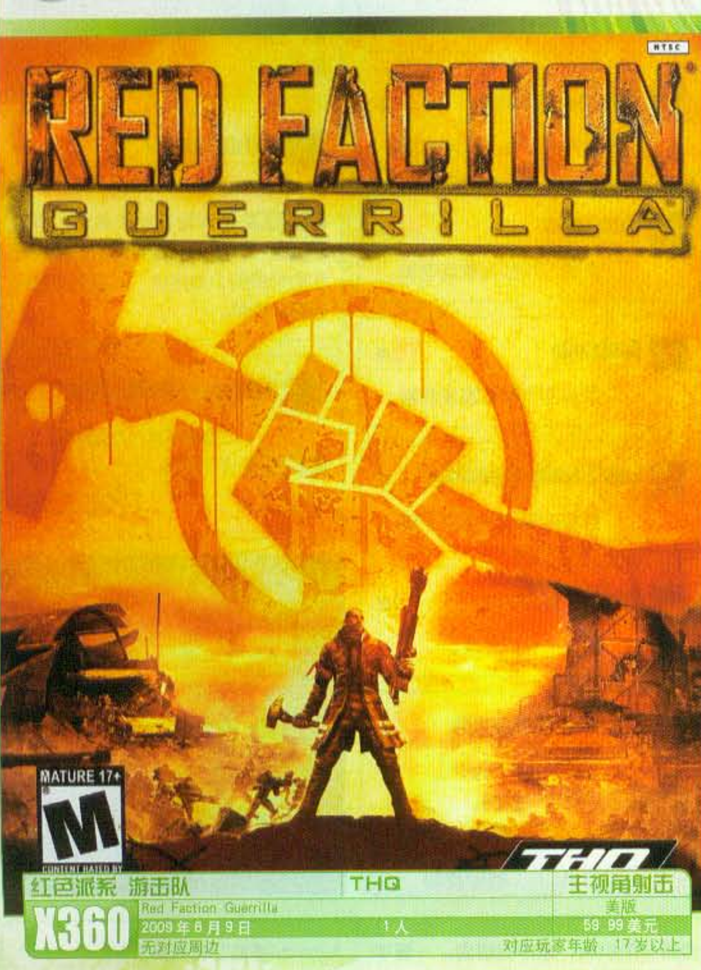
lv.2 Sawed-off：纽约我方大本营大门右侧有个灌木丛，用燃烧技能烧光草丛即可发现。

lv.3 Schofield Semi-auto：佛罗里达Global Storage这个店面在一个岛上，大仓库右侧有个被封闭的小仓库，用特技打开仓库即可发现。





XBOX 360 LIVE




红色派系 游击队 | THQ | 主视角射击
X360 Red Faction Guerrilla | 美版
2009年6月9日 | 1人 | 59.99美元
无对应周边 | 对应玩家年龄：17岁以上

"《红色派系 游击队》系列"在欧美玩家中的人气一向很高，作为次世代主机上的第一款正统续作，本作达到了相有的高度和素质，画面、系统无一不佳，丰富的武器和载具也让人流连忘返，多线式的故事进行模式很容易让人想到《横行霸道》。本作的成就非常两极分化，有的成就很容易获得，有的成就难度高到变态，不仅是对玩家的技巧、更是对运气的极大考验。游戏的网战模式非常丰富，当然这也就导致了线上成就项目的繁多，也许比较困难的地方可能就是找不到人来配合了吧……

文 SWB

| 总成就 | 1000点 | 成就个数 | 50个 |
|---|---|---|---|
| 线下成就 | 29个 | 线上成就 | 21个 |

## 入门类

这部分成就基本上是随游戏进行自动获得的，稍微留点心就能轻松拿到。



### Welcoming Committee 10点

成就说明 通过游戏序章。

成就拿法 通过一开始的教学即可。

### Martian Tea Party 10点

成就说明 完成两个主线任务。

成就拿法 主线任务就是用锤子图标标记的GUERRILLA ACTION，不完成这个连剧情都无法继续。

### Spread the Word 10点

成就说明 解放Parker区。

### Death From Above 20点

成就说明 解放Dust区。

### Friendly Skies 30点

成就说明 解放Badlands区。



### Don't Tread On Me 40点

成就说明 解放Oasis区。

### Coup D'etat 50点

成就说明 解放EOS区。

成就拿法 这些地区解放任务就是完成游戏的各个关卡，要求在EDF控制力(就是地图画面左侧的红色长条)减为零的情况下完成该地区的所有主线任务，倒不必刻意去刷支线任务，主线任务的出现是要求控制力降低到一定程度的，若没出现主线任务提示，可去拆一些蓝图标的楼或做一些支线任务，一般完成最后一个主线任务的同时控制力也降低为零了。注意在解放EOS区时一定要去做任务刷出来并买一把NANO RIFLE，之后才会触发剧情。



### Red Dawn 100点

成就说明 游戏通关。

成就拿法 没有难度限制，通关(完成所有主线任务)即可。



### Insurgent 5点

成就说明 通过5个支线任务。



### Guerrilla 10点

成就说明 通过25个支线任务。

### Freedom Fighter 15点

成就说明 通过50个支线任务。

### Revolutionary 25点

成就说明 通过所有支线任务。

成就拿法 支线任务，指的就是Heavy Metal(固定地点杀敌)、Convoy(干掉敌人货车，后期也会让你抢劫货车开回SAFE HOUSE)、House Arrest(解救人质)、Guerrilla Raid(协助友军杀敌)、collateral Damage(别人开车载你，你用车载火箭炮打击敌人的目标)、Interception(追车并干掉驾驶员，然后逃离，将通缉值将为0)、EDF Assault(守卫本方基地，保护重要建筑物)、Demolition Master(用各种工具拆楼)、Transporter(把车抢回基地)。这些任务除了可以拿成就，还能赚钱并解锁强力武器，这会使得后面做任务更加简单，建议前期多做一些，后期没有强力武器很难完成。注意Revolutionary成就说明是要完成所有的任务，其实完成104个就可以了，注意有些任务，如解救人质之类只可以再次出现的，再次完成也计入总完成数，利用这个BUG游戏可以轻松很多。只要有耐心，完成起来不难。

### Free Your Mind 25点

成就说明 破坏50个广告牌。

成就拿法 广告牌满大街都是，见到了下来抡一锤子就可以破坏掉，后期EOS区还有电子广告牌，只要路上留心，也不用去刷。



### One Man Arm 25点

成就说明 连续干掉25个敌人。

成就拿法 游戏中快速连续干掉敌人的话会有显示(黄色靶心标志，下面有杀人数显示)，在后期的大会战里连杀60多人都平平常常，觉得难度高的朋友可以简单难度前期去摧毁敌人的建筑物或者哨所，敌人不一会就会开着各种车辆蜂拥而至，只要你不撤离，敌人增援似乎是无限的，之所以建议前期完成是因为这时的敌人开的基本都是运兵车，武器也比较原始，很好对付，后期敌人的装甲车就难对付多了，推荐武器是Grinder(完成一定数量任务解锁)加锤子，这里建议等敌人出来得差不多再攻击，有时一下就能炸死一片敌人，总之这个任务很简单，往往不经意就拿了。

### Disaster Area 50点

成就说明 累计摧毁价值10亿的EDF建筑或军队。

成就拿法 游戏基本价值单位M就是百万的意思，游戏里高价值的东西很多，多做collateral Damage任务吧。平时也可以多引飞行器来打，Nano Rifle 一枪一个，这玩意值五百万。



### Tank Buster 10点

成就说明 打爆100个氢气罐。

成就拿法 氢气罐就是那种蓝色的小罐，一般五六个放在一起，建议去攻击敌人每个区域的主基地(就是最大的蓝色图标所在地)，里面有很多罐子，打得差不多了就自杀重来。或者不这么麻烦，见到就打，不知不觉就拿到了。Demolition Master任务里一般有不少。

### Coming Down! 10点

成就说明 破坏50个EDF的蓝色图标建筑物。

成就拿法 照地图所示打吧。

### Freed Space 10点

**成就说明** 击落50架EDF的飞机。

**成就拿法** 建议去做collateral Damage任务，一次可以干掉六七架。

### Broken Supply Line 10点

**成就说明** 破坏250个EDF的补给箱。

**成就拿法** 补给箱就是敌人基地里摆放的长方形灰色箱子，一般拆楼的时候就能打掉不少，这箱子很不禁打，混战中很容易打破。



### Party Time 10点

**成就说明** 将Wrecking Crew模式的四种玩法都玩一遍。

**成就拿法** 此模式是游戏主菜单里的另一种游戏模式，就是玩家间比赛拆楼，共有四种模式，各打一遍就可以拿到。这个模式单机也能进行。



### Can't Get Enough 20点

**成就说明** 在Wrecking Crew模式的所有地图上玩过所有模式。

**成就拿法** 共六个地图，都刷一遍即可。

**至此成就进度** 495/1000

## 进阶类

这部分成就要动动脑筋了，而且需要一定的技巧配合。



### Clean and Righteous! 15点

**成就说明** 摧毁5个特别重要的EDF建筑。

**成就拿法** 特别重要的建筑的图标比一般重要建筑的图标大，有重兵把守，建议开一辆大型卡车并带足C4杀进去，利用卡车的爆炸可以对建筑造成巨大的伤害，最好撞进楼里再爆破卡车，也要多多利用氢气罐，只要小心敌人的攻击，不要死就好了。

### Power to the People 10点

**成就说明** 使三个地区的民众支持率达到100%。

**成就拿法** 民众支持率就是地图画面最右侧的黄色槽，提升民众支持率的办法是做解救人质的支线任务，注意在民众支持率较高时，当你进攻敌军的时候会有你方的民兵来助阵，他们武器差、不禁打还老往前冲，他们死掉的话会降低支持率。建议新到一个地区之后先摧毁重要建筑再统一做解救人质的任务，一旦达到100%就永远地离开这个地区。

### Best Friends Forever 10点

**成就说明** 用锤子干掉100个敌人。

**成就拿法** 简单难度下刷吧，高难度顶着敌人密集的火力肉搏可不是明智之举。

**至此成就进度** 530/1000

## 高手类

这几个成就的获得方法简直是令人发指，收集类几乎都需要官方地图的帮助，技巧类难度高得变态，费时费力。



### Warp Speed 15点

**成就说明** transport支线任务全部在PRO TIME里完成。

**成就拿法** PRO TIME任务规定的奖励时间，大多数时间比较宽松，但是有几个简直是不可能的任务，时间非常紧，车的性能普遍又不是很好，最好多玩几遍熟悉路径，尽量抄近道走，如果最后实在完成不了就读档重来吧，这遍就当熟悉路了。

### Got Any Fingers Left? 15点

**成就说明** Demolitions Master支线任务全部在PRO TIME里完成。

**成就拿法** 十分困难的任务，毁建筑物最重要的是打对第一下，建议玩每个任务两三遍，熟悉打法，根据电脑提供的武器可以琢磨出打法，如果给你轻武器就说明场景里爆炸物不会少，给你炸弹类武器就说明要多向支撑建筑物的柱子上放炸弹等等，这里要学会判断那根是建筑物的主梁，一般主梁会在建筑物的四角，尽量打碎位于同一边的主梁，会简单一些。还有就是有的任务会给你火箭炮，让你打高塔，这时就要主打下半部。秘诀只有一个，打垮一边，让建筑物自己坍塌。

### Lost Memories 25点

**成就说明** 找到所有的录音文件。

**成就拿法** 录音文件就是那种悬在半空的发红光的东西，很偏僻，GPS上会显示出来(绿色亮点)。



### Working the Land 25点

**成就说明** 找到全部300个ore矿。

**成就拿法** ore矿就是那种黑色水晶状的晶石，在最大倍率的GPS上以黑色小点显示，很难找。而且有的晶石放在悬崖上，一不小心就要摔死。

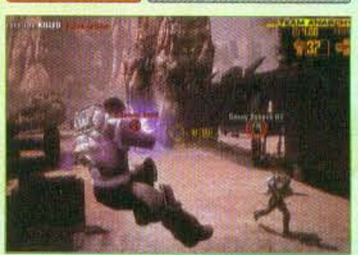
### Wrecking Ball 40点

**成就说明** Wrecking Crew模式总分达到2500万分。

**成就拿法** 很困难，一局下来不好的时候才有几万分，可以考虑如下设置，这样会快捷一些，注意不必每座楼都打到趴为止，打得摇摇欲坠就赶紧去打下一座楼，注意多利用氢气罐。

Mode: Total Chaos
Map: Complex
Weapon: Thermobaric Rocket
Building Collapse: High
Barrels: On

**至此成就进度** 650/1000



## 线上成就



### Just the Beginning 5点

**成就说明** 赢得一场Matchmaking matches。

### Start of Something Special 5点

**成就说明** 进行过五场Matchmaking matches。

**成就拿法** 进行过就可以，无论输赢

### Doing Your Part 10点

**成就说明** 在一局Matchmaking matches里杀10个人。

**成就拿法** 最好跟好友合作完成。

### Juggernaut 5点

**成就说明** 摧毁一个攻城单位。

**成就拿法** 在那个一方进攻一方防守的模式(siege match)里，扮演守方的玩家要干掉对方的一个攻击用的单位，这个不用去刻意攻击，因为你要是想赢得这一局，敌人的攻击单位一个都不能留，一场下来你可能都没感觉就拿到了成就。

### Doozer 5点

**成就说明** 修复一个被损毁的我军装置。

**成就拿法** 我军的装置就是我军在攻守模式(siege match)里的守卫目标。时不时关注一下就行了，注意在修的时候拉上队友掩护。



### Grab Some Popcorn 5点

**成就说明** 进入间谍模式。

**成就拿法** Siege模式里，防守方利用工具将敌人的攻击工具转换为己方的武器，转换的过程中被转换的武器会自动攻击靠近你的敌人。



### Try Anything Once 10点

**成就说明** 玩过网战的每一个模式。

**成就拿法** 玩过Anarchy、Team Anarchy、Capture the Flag、Team Objective、Siege、Damage Control、Demolition这几个模式即可，不论输赢。



### Check Your Map 10点

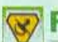
**成就说明** 玩过网战的每一个地图。

**成就拿法** 玩过即可，不论输赢，注意包括siege模式专用地图。

### Tools of the Trade 10点

**成就说明** 线上模式用每种武器杀过人。

**成就拿法** 包括爆炸武器在内，共有18种武器。最好拿笔记一下，千万别忘了锤子。



### Field Tested 10点

**成就说明** 线上模式赢得1，000点XP。



### Battle Scarred 25点

**成就说明** 线上模式赢得10，000点XP。



**War Veteran 50点**

成就说明 线上模式赢得100,000点XP。

成就拿法 仍然建议线上和好友配合完成，前提是由一个人得有牺牲精神，一直输。



**Jack of all Trades 10点**

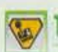
成就说明 装备每种背包各杀10人。

成就拿法 建议和好友一起合作完成。

**The High and Mighty 10点**

成就说明 用远程遥控炸弹贴在对手身上，并在他飞行的时候引爆。

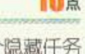
成就拿法 远程遥控炸弹是那个C4，线上战没人合作很难将C4贴到敌人身上，建议找人配合。对手最好装备Jetpack背包。



**A Winner is You! 20点**

成就说明 赢得250场Matchmaking matches。

成就拿法 短期想取得成就的话就和朋友合作完成。



**Experimenter 10点**

成就说明 线上模式完成4个隐藏任务(hidden challenges)。

成就拿法 隐藏任务没有明确提示，但经常不明所以地就完成了，可要求有经验的玩家带你。隐藏任务见附录。



**Red Faction Member 50点**

成就说明 和一个已经通关的玩家联机。

**1000点 完成！**



**Topher Would Be Proud 20点**

成就说明 玩250场Matchmaking matches。

成就拿法 不论输赢，250场即可。

**Detective 20点**

成就说明 线上模式完成8个隐藏任务(hidden challenges)。

成就拿法 隐藏任务见附录。

**Courier of Pain 20点**

成就说明 线上模式杀5,000人。

成就拿法 建议玩攻守模式(siege match)，玩家们简直可以用悍不畏死来形容。



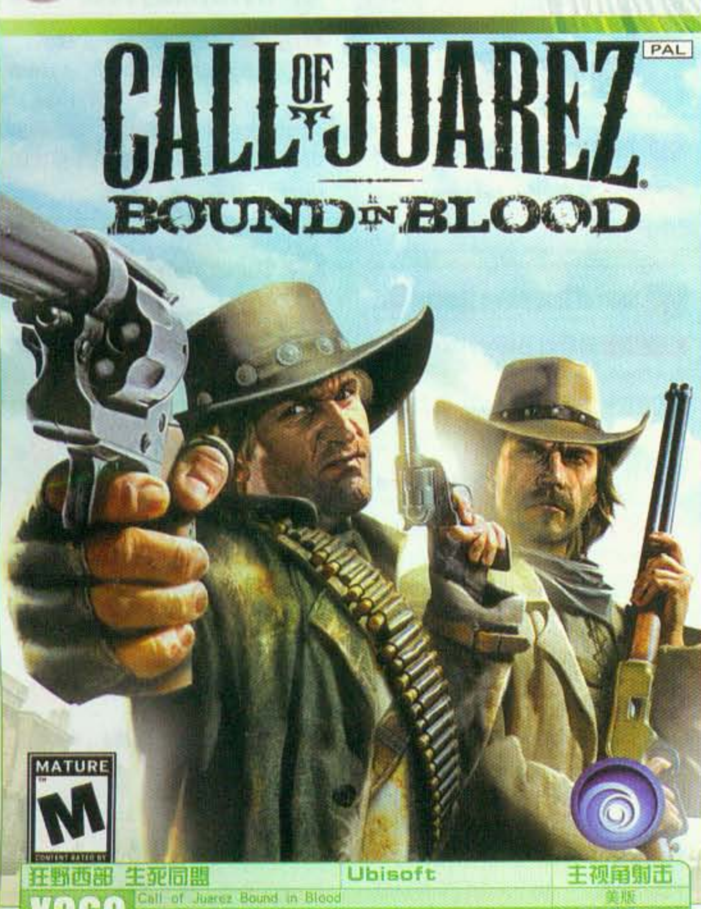
**Mad Genius 40点**

成就说明 线上模式完成16个隐藏任务(hidden challenges)。

成就拿法 隐藏任务见附录。

## 附录 线上模式16个隐藏任务

- 每种武器杀10个人。
- 每种游戏模式赢10场。
- 总共100胜。
- 装备每个背包获得100点XP。
- 每个武器获得100点XP。
- 某一种武器杀1,000人。
- 装备每个背包获得5,000点XP。
- 每个武器获得5,000点XP。
- 通过奖励事件获得500XP。
- 每个奖励事件都获得了5点XP。
- 一条命之内用一把武器杀10个人。
- 一条命之内通过奖励事件获得25点XP。
- 一条命之内用五个背包各获得了5点XP。
- 一条命之内获得50点XP。
- 一条命之内用过五种不同武器杀人。
- 一条命获得过15种不同的奖励。




狂野西部 生死同盟 | Ubisoft | 主视角射击
X360 | Call of Juarez Bound in Blood | 美版
2009年6月30日 | 1人 | 59.99美元
无对应周边 | 对应玩家年龄：17岁以上

以19世纪的美国为舞台的《狂野西部》充满着十分典型的西部风格，游戏以主视角射击为主要方式，而且还加入了冒险、动作等成分，大大提高了作为一款FPS游戏的可玩性。续作《狂野西部 生死同盟》依旧保持着这种风格，游戏从McCall兄弟两人的角度去讲述这个西部故事，玩家需要一路从墨西哥至美国乔治亚州展开冒险，在美国南北战争与墨西哥战争等故事背景下闯荡。

玩家可以依照角色的长处，选择扮演雷(Ray)或托马斯(Thomas)二人感受不同的操作风格，如擅长短程或长程射击、双手枪或长程步枪等，甚至还能一睹19世纪美国西部牛仔的经典对决镜头。

本作的成就大部分还是很容易的，技巧性的项目不是太多，只要有“刷”的功夫就能搞定，不过部分线上成就可以通过一些“手段”获得，因此在文中就不特别分类了。

文 LEAFONWIND

总成就 1000点 | 成就个数 47个



**Magnificent Thirteen 30点**

成就说明 解锁线上模式的所有人物。

成就拿法 游戏中有很多种人物，属性和优缺点各不相同，在线下有6个基本职业可以解锁，剩下的就要靠自己赚钱打出来了。另外单人游戏完成前两关会得到一把金枪。

**High Noon 5点**

成就说明 正午时分杀死4名敌人。

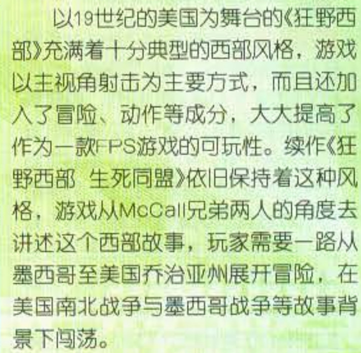
成就拿法 退出游戏，在X360的菜单中把时间设置成12点到12点15分之间的任意一刻，进入游戏的任意章节直接杀死4名敌人即可。如果你有联网，可以在现实时间的中午12点到12点15分之前进入游戏杀四个人来解此成就。

**Arkansas Fried Rooster 10点**

成就说明 用炸药炸死10只鸡。

成就拿法 推荐到达墨西哥后选择雷，因为他有炸弹，此关有不少鸡，可以在此关很快解开此成就。





### Well Invested 10点

成就说明 线上模式购买20个二级物品和10个三级升级物品。

成就拿法 通过线上模式杀人来得到金钱，用这些钱可以购买新角色和升级道具。按下确定键，进入升级菜单，LB升级所要升级的物品，一共有金、银、铜三个等级，初期等级都是铜。升20个到银，升10个到金来解开此成就。

### Drive-By 15点

成就说明 骑在马上杀死5名敌人。

成就拿法 骑上买杀死5个敌人即可解开成就，游戏第一次骑马的时候就可以尝试一下。此成就也可在线上模式解开。



### Unforgiven 15点

成就说明 线上模式用特殊方法杀死10名敌人。

成就拿法 在WANTED通缉令模式中，游戏开局后杀死被通缉的人，使自己成为通缉对象，随后你有十秒无敌时间，在十秒无敌时间内可以很容易杀死敌人，该成就可以累计，十个敌人可以分多次无敌时间来解决。

### Welcome to the Frontier 10点

成就说明 完成一次线上西部传奇模式。

成就拿法 线上模式加入任何一个Wild West Legends西部传奇模式并打穿，可以作为攻击方或防守方，一局结束后双方互换，再打完一局，两局为一轮，一轮结束后即可解开成就。

### Crime Does Pay 10点

成就说明 在线上模式用歹徒赢五局。

成就拿法 线上任意模式选用OUTLAW(歹徒)，并赢5局即可解开此成就。成为歹徒后屏幕会提示，你的同伴身着红色衣服，屏幕上方显示两个红色手枪的标志。

### Tin Star 10点

成就说明 线上模式用警长赢五局。

成就拿法 同上一个成就相同，线上任意一种模式选用LAWMAN警察赢五局即可解开此成就，成为警察后屏幕会提示，你的同伴身着蓝色衣服，屏幕上方显示警徽。

### Been There, Done That 15点

成就说明 线上模式完成每一张地图的西部传奇模式。

成就拿法 建立主机进行配对，西部传奇模式，一张地图进攻和反击各完成一次算一轮。可以自己建立主机，也可配对，推荐自己建主机的意义在于，你可以随便选择你还没有完成的地图。一轮结束后，不管输赢都可，全部地图打完即可解开成就。

### 99 Scalps 25点

成就说明 实现99次爆头。

成就拿法 99次爆头，线上线下模式都可以完成。

### Jack of All Trades 30点

成就说明 用所有人物完成一次游戏。

成就拿法 首先解锁所有人物，在线上模式用所有角色参加任意一种模式的比赛，并且玩完，输赢都可。换另一个人完成一场，直到所有人都参加过即可解锁成就。

### Goldrush! 50点

成就说明 线上模式解锁一个一百万元的黄金武器。

成就拿法 有空就联网拼命挣钱吧……



### Crowbait 40点



成就说明 EASY难度通关。

### Between Hay and Grass 40点

成就说明 MEDIUM难度通关。

### Curly Wolf 40点

成就说明 HARD难度通关。

### Act I 30点

成就说明 完成第一章。

### Act II 30点

成就说明 完成第二章。

### Act III 30点

成就说明 完成第三章。

### Act IV 30点

成就说明 完成第四章。

### Rays Story 30点

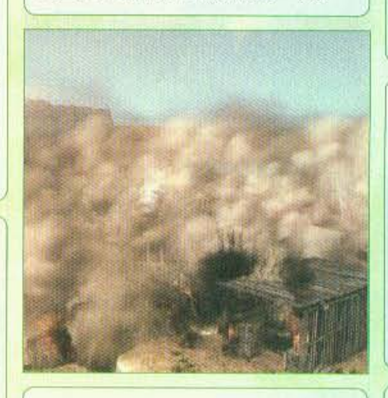
成就说明 用雷完成故事模式。

成就拿法 成就拿法：所有关卡用雷作为主角通关，每关开始的时候，会出现选人画面，选择雷完成每一关。

### Thomas' Story 30点

成就说明 用托马斯完成故事模式。

成就拿法 所有关卡用托马斯作为主角通关，每关开始的时候，会出现选人画面，选择托马斯完成每一关。



### D-Day 15点

成就说明 第一关用加农炮摧毁所有登陆的木筏。

成就拿法 第一关后半部分，你会操纵加农炮打击河对面过来的木筏，防止敌军登陆。非常考验技术的成就，几乎不可能一次成功。第一：木筏很小，在小屏幕的显示设备上很可能看不清。第二：加农炮的准星是不准的，因为重力的作用你的炮弹肯定会打在准星下方的很远的地方，多多尝试几次找到感觉就可以了。第三：河流很长，加农炮的移动速度很慢，有一个木筏距离大部队很远，你必须把加农炮移到最左边才能看到，你必须反复尝试最合适的击倒顺序。第四：一旦你发现有士兵跑到岸上，意味着你不能解开此成就了，所以请立即自杀回到上一个存档点。所幸木筏数量不多。多试几次就可以了。

### Mayhem 15点

成就说明 第三关登上马车后，在马车上杀死20个敌人。

成就拿法 第三章，抢到马车后，一开始车不会动，周围有不少敌人，抓紧射杀，一段时间后马车开始移动，移动过程中很考验瞄准，多用必杀技，瞬杀敌人，你需要多尝试几次才能解开此成就。如果实在很困难，你也可以后期在马车上被追杀的地方解开此成就。



### Quite a Ride 15点

成就说明 在第九关的电梯里，击中所有仍向你的东西。

成就拿法 第九关进入悬崖边的电梯后，悬崖上方会向你扔很多东西，用任何角色击中所有物品即可解开成就，非常考验枪法。

### Man of the Hood 15点

成就说明 第十二关，用托马斯，全程用弓箭。

成就拿法 第十二关选择托马斯，直接切换到弓，不捡任何武器，不切换任何武器。本关你会被要求使用格林机枪，不必理会，依旧用弓箭杀死敌人直到过关。

### Gotta Catch'em All 40点

成就说明 收集所有机密。

成就拿法 收集成就，游戏很多遍布了很多的隐藏卷轴，遍布在各个地方，仔细点就不难找到，进入下一关前请确保全部收集好。

### Boy Scout 5点

成就说明 完成一个分支任务。

成就拿法 第六关，你会开始接到支线任务，在武器店附近查看通缉令，接任务，并完成它。

### Shield of Hope 20点

成就说明 完成所有支线任务。

成就拿法 游戏总共有六个支线任务，支线任务非常简单。第六关有三个支线任务，另外三个在第八关。

## Quick Hands 10点

成就说明 放必杀时杀死7名敌人。

成就拿法 姑且叫它为必杀吧，必杀槽满了以后按B进入集中模式，射杀7个敌人即可，由于游戏中同时出现7个敌人的机会并不多，所以此成就可以在后期敌人多的时候多试几下解开。

## Frag Steal 10点

成就说明 在单人任务中的合作模式杀死所有敌人。

成就拿法 游戏流程到第二关末尾，到达豪宅二楼后，你会被要求从窗户跳到阳台，兄弟两人将前后夹击杀死屋内的敌人。此时进入子弹时间，两个圆圈分别代表你的两个手枪准星，当准星自动一道敌人的时候，扣动LT、RT射杀。全部射杀而不漏下即可解开成就。

## Untouchable 20点

成就说明 除了第六关和第八关不进入濒死状态完成任务。

成就拿法 由于第六关和第八关可以做到避开所有敌人，所以此成就不可在第六关和第八关解开。此成就不建议一周目完成，在熟悉游戏后，读取任意一关，并选择EASY难度，打通并不进入濒死状态(濒死状态就是屏幕闪闪发光，一片红色的状态)。



## Fireworks 10点

成就说明 击中两个向你飞来的两个炸弹。

成就拿法 在第七关快结束的时候你将会在一个酒店的屋顶见到很多敌人，这些敌人会向你射击并向你投掷炸弹。当空中同时出现两个或以上的炸弹向你飞来的时候，使用散弹枪，利用散弹枪的散射同时击中两个炸弹即可解开成就。其他关卡也能解开此成就，推荐此处的原因是敌人在楼上，你可以比较清楚地看见在空中的炸弹。

## None Shall Hide 5点

成就说明 穿墙杀死1名敌人。

成就拿法 第一次操作机枪的时候，在防守的地方有一破旧的马车，不管任务目标，一直往马车射击，如果后面正好有人，即可解开成就。

## Mad Carpenter 5点

成就说明 用椅子杀死五个人。

成就拿法 大多数关卡都有椅子可以使用，走到椅子旁边，按下X即可捡起，你需要捡起五把不同的椅子来揭开此成就。



## Pistol Expert 25点

成就说明 用手枪杀死250名敌人(线上模式也可解开成就)。

成就拿法 用手枪杀死250个敌人，故事模式或者线上模式杀死的人都算，手枪包括Quickshooter、Ranger、Hybred Pistol、Volcano Gun、Ladies Gun。



## Rifle Expert 25点

成就说明 用来复枪杀死250名敌人(线上模式也可解开成就)。

成就拿法 用来复枪杀死250个敌人，故事模式或者线上模式杀死的人都算。来复枪包括Classic Rifle、Heavy Scoped Rifle、Scoped Rifle。

## Shotgun Expert 25点

成就说明 用散弹枪杀死250名敌人(线上模式也可解开成就)。

成就拿法 用散弹枪杀死250个敌人，故事模式或者线上模式杀死的人都算。散弹枪包括Double Barrel Shotgun、Sawed-off Shotgun。

## Forgiveth Me, Lord 50点

成就说明 用任意武器杀死2000名敌人(线上模式也可解开成就)。

成就拿法 可在解开之前三个成就后来完成。可反复读取任意关卡或者任意储存点，推荐一个非常容易并且爽快的地方，第一关末尾的抢滩登陆，你用机枪射击木筏，反复读取这个地方，每次你可杀死大约60个敌人。

## Rowing-Race Cheater 10点

成就说明 在第11关，在独木舟上杀死所有印第安人。

成就拿法 偷取木筏后，你将会面对大量愤怒的印第安人，你左侧有两艘，后方有两艘，每艘船有三个印第安人，共12个人。

## Sharp shooter Distraction 15点

成就说明 在第四关，使用雷，在没有托马斯的帮助下杀死所有狙击手。

成就拿法 第四关离开小径后，一艘建筑物上方有四个狙击手，在没有托马斯的帮助下杀死所有四名狙击手。

## Sharpshooter Destruction 15点

成就说明 在第四关，用托马斯，十秒内杀死所有狙击手。

成就拿法 与上一个成就同一个地点，但是要使用托马斯，十秒内杀死所有狙击手，在此之前，你应该集满必杀槽，在此地方使用必杀即可。

## Catcher in the Rye 15点

成就说明 第二关草地中，用小刀杀死所有人而不被发现。

成就拿法 第二关一开始你有装备小刀，一定要节省下来。到后期你会到一个只要蹲下就能隐藏自己的麦田，游戏要求你杀死所有敌人。解开此成就前都不要站起来，绕到后方。切换来复枪，用准星是否变红来判断敌人的位置，只要距离足够近，就能用肉眼看清敌人，切换小刀，逐个杀之。

## Yankee Cow 15点

成就说明 第二关不杀死奶牛。

成就拿法 在第二关开始你会进入一个农场，兄弟二人会躲在门两侧突击，结果发现是一头愤怒的奶牛。只要不杀母牛离开小屋后就可解开成就。

## Vindicator 15点

成就说明 用移动机枪杀死30名敌人。

成就拿法 读取最后一关，使用雷，直接跑到左侧，你会发现一个拿着移动机枪的敌人缓慢移动，杀死他并捡起它的武器。反复读取这个地方，每次你大约可以杀死6到8个敌人。大约5次就可解开成就。

## On the Right Track 30点

成就说明 赚取200000美元解除银装武器，线上模式也可。

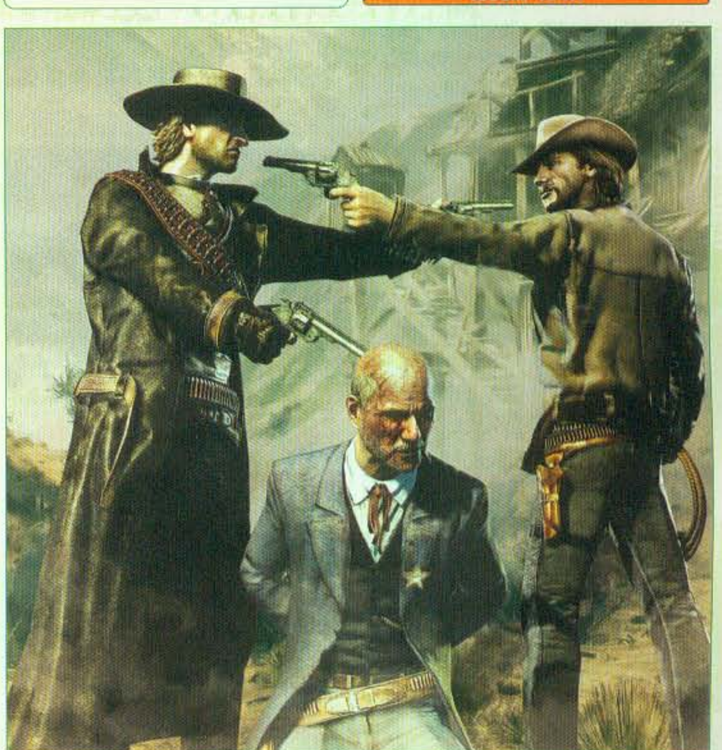
成就拿法 非常消耗时间的成就，除非你精通线上模式，否则你要花很久来赚得200,000美元。

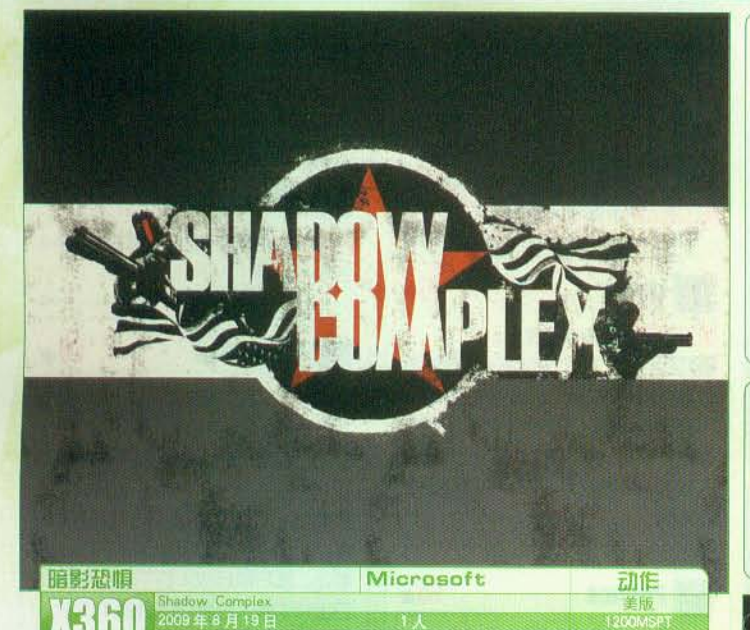
## Old West Legend 40点

成就说明 最高难度通关。

成就拿法 几乎所有游戏必有成就，一周目通关后才可解开最高难度。FPS粉丝就算是自虐也要得到的成就，善用掩体，要有随时被打死的觉悟。

**1000点 完成！**





| 暗影恐惧 | Microsoft | 动作 |
|---|---|---|
| X360 Shadow Complex | | 美版 |
| 2009年8月19日 | 1人 | 1200MSPT |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：13岁以上 |

微软王牌游戏《战争机器》的制作商Epic在今年出人意料地推出了一款Arcade游戏《暗影恐惧》，实际游戏发售后玩家们发现本作的水准绝对在同类游戏之上，游戏无论光影效果还是动作手感都是一流的，加之巧妙的关卡设计完全可以算是一款超级大作。游戏中玩家需要在庞大的地底基地世界中进行探索，有一种"科幻恶魔城"的感觉，本作虽然只有12个成就项目，但是取得的难度还是不小的，下面为大家介绍下本作的成就取得方法。

文 linsiyuan



总成就 200点 成就个数 12个

### Let's Get Punchy 15点

**成就说明** 通过近身肉搏杀死5个敌人。

**成就拿法** 悄悄潜入敌人背后并按下B键会出现肉搏特写动画并一击杀死敌人，完成5此肉搏后次成就即可解锁。

### Bomba Punter 20点

**成就说明** 踢飞20个机器蜘蛛

**成就拿法** 玩家在游戏中会经常看到一些机器蜘蛛，只要找到在地面爬行的机器蜘蛛，上前暗下B键即可将其踢飞，踢飞20个机器蜘蛛后就能解锁本成就。

### My Head A-splode 20点

**成就说明** 以爆头方式杀死50个敌人

**成就拿法** 使用右摇杆瞄准头部射击敌人，如果敌人伴随着头部出血被击飞，说明爆头成功，这个成就在玩家的射击准确度得到提升后会比较容易获得，初期不必刻意追求。



### Make 'Em Scream 20点

**成就说明** 让100个士兵尖叫

**成就拿法** 让敌人尖叫的主要方式是进行近身肉搏和投掷手雷，这里还是推荐使用手雷来炸死敌人，在手雷充足的情况使用手雷代替枪械杀敌可以帮助玩家很快取得本成就。

### To Kill a Blackbird 15点

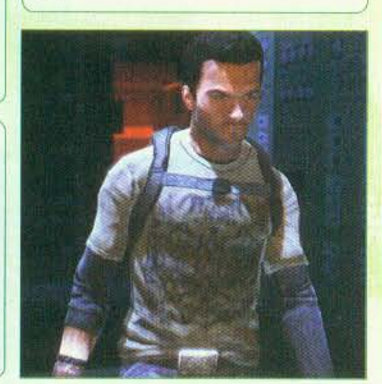
**成就说明** 摧毁游戏开始时的直升机

**成就拿法** 游戏开始时的直升机攻击方式主要是飞弹，玩家在躲避飞弹的一轮轰炸后，立即使用导弹进行还击，几轮过后就可以摧毁它，此成就应该是玩家在游戏中获得的第一个成就。

### Look Out! 5点

**成就说明** 使用机器蜘蛛的爆炸来杀死一名敌兵

**成就拿法** 游戏序盘阶段，玩家在地底基地内会找到依附在墙壁上的机器蜘蛛，机器蜘蛛下边会占有敌兵，只要简单的射击机器蜘蛛，就可以使得蜘蛛爆炸从而炸死敌兵并解锁本成就。



### Walkin' on Water 5点

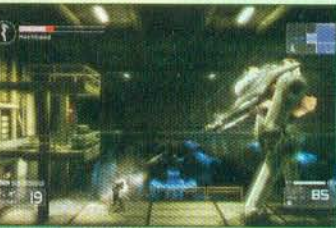
**成就说明** 以超高的速度从湖的一段到达另一端

**成就拿法** 在游戏流程进行到一定程度后，玩家会获得摩擦阻尼器装置（Friction Dampers），此时回到游戏初期被直升机估计的湖波处（湖波中央有间房子），然后从湖波的最左端跳入水中，按下X键不放一路加速到达湖波最右端即可解锁本成就。

### Serious Complex 10点

**成就说明** 玩家等级达到50级

**成就拿法** 达到50级需要通关3至4遍，选择高难度会给予玩家更多的经验值。



### Hero 50点

**成就说明** 以任意难度将游戏通关一遍

**成就拿法** 仅仅将游戏穿版即可解锁本成就。

### Completionist 20点

**成就说明** 收集游戏中100%的物品

**成就拿法** 建议玩家在一周目的时候进行物品的收集，物品主要包括装备，武器以及隐藏物品，有隐藏物品的区域会在地图上以问好来显示，仔细探索此区域可以发现隐藏物品的所在，玩家使用武器破坏墙壁以及石块来取得隐藏物品。玩家可以打开菜单并按下LB键来查看当前隐藏物品的收集情况。（游戏中的物品清单见附录）

### Minimalist 10点

**成就说明** 以少于13%的物品完成率通关

**成就拿法** 游戏全程不能捡起多于13%的物品，注意这里是不能捡起，而不是不能使用，一旦捡起物品就会计入物品收集率。整个通关过程中的必要物品时Flashligh，Climbing Gear，Grenades，，Mask， CLD Thrust Pack，Foam，Omega Suit XOS-7，Friction Dampener， Missiles。由于可以捡起的物品过少，所以玩家整个流程中要避免过多的与敌人肉搏，一些场景内要进行潜入并从背后肉搏放到敌人。

建议玩家将整个游戏通关两遍，提升到足够的等级，其次对于整个游戏流程以及关卡配置都有所了解，再来挑战本成就。

### Proven Grounds 10点

**成就说明** 完成游戏全部的三类挑战

**成就拿法** 在开始游戏的选项中，选择练习场可以选择三个挑战项目，每项挑战包括7项内容。

挑战内容是非常考验玩家技术水平与耐心的，完全完成挑战会花去玩家不少功夫。建议玩家现在游戏中熟悉各种武器道具的用法，再来完成挑战。挑战基本目的都是在最短时间内到达出口，但是不同的挑战所到达出口的方式都有所不同，大致分为武器精确类，道具使用类以及逃生类。在武器准确度的关卡中，需要玩家使用包括手雷，泡棉弹等武器攻击特定的机关从而形成通路到达出口；道具使用类关卡需要玩家熟练使用飞行装置，钩锁等道具通过一些危险区域；而逃生关卡考验的是玩家射击，跳跃的综合能力。总体来说挑战关卡并不困难，但是想要获得高的评价需要多多练习才可以。

**200点 完成！**

附录

## 游戏中的物品清单

**隐藏物品类**

| 物品 | 数量 |
|---|---|
| Health upgrades | 8个 |
| Armour upgrades | 10个 |
| Grenade packs | 30个 |
| Foam packs | 20个 |
| Missile packs | 20个 |
| Gold bars | 12个 |
| Passkeys | 12个 |

**装备类**

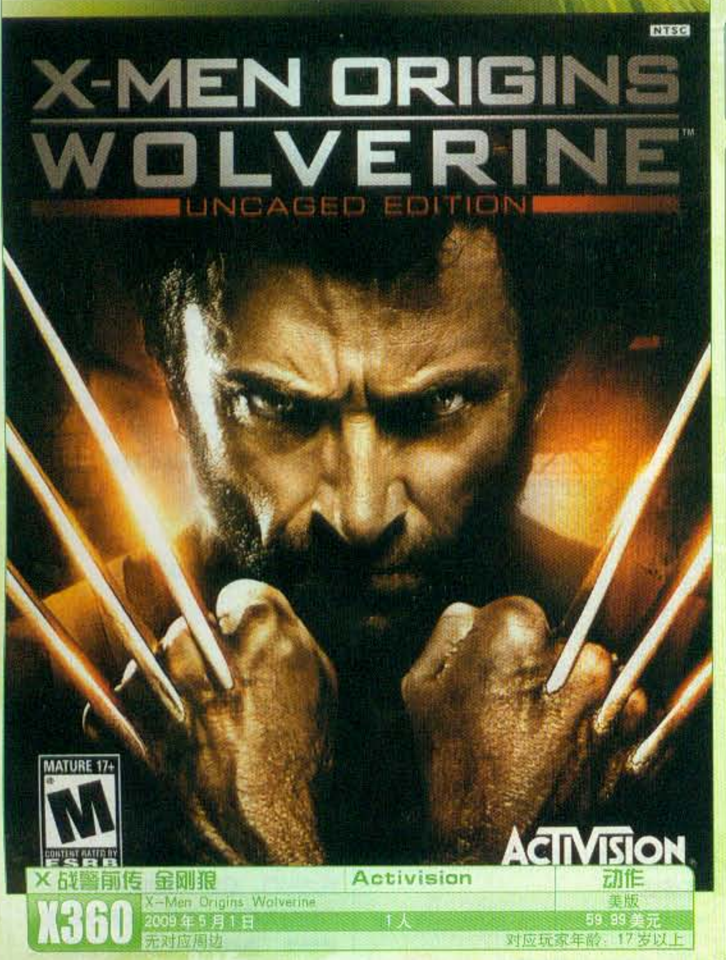
Flashlight
Climbing Gear
CLD Thrust Pack
SCHCA Mask
Omega Armour XOS-7
Friction Dampener
Hook
Thrust Boots
Fusion Helmet

※其中Fusion Helmet需要搜集够12个Passkeys才可以在解开

**武器类**

WSP40 Pistol
WSMP50 Compact
WSM400A1 Carbine
WSAR60 Coil Rifle
Inertial Element






| X360 | X战警前传 金刚狼 | Activision | 动作 |
|---|---|---|---|
| | X-Men Origins Wolverine | | 美版 |
| | 2009年5月1日 | 1人 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

本作凭借其绚丽的游戏画面以及爽快刺激的战斗过程，给"电影改编"类游戏打了漂亮的一仗，游戏高超的素质在相当长的一段时间内为玩家们所乐道。作为年度黑马游戏之一，本作除了具有很强的可玩性外，成就收集的难度也相对较低，可以说是动作游戏迷和成就饭必玩之作。

文 linsiyuan

总成就 1000点 成就个数 50个

**游戏前请注意：本游戏开始游戏后，切记不要再点"New Game"开始新游戏，否则玩家所有的游戏内容都将清零。**

## 杀敌类

杀敌类成就的解锁条件主要与与杀敌数目和杀敌方式有关，只要根据成就要求的杀敌条件条件杀死一定数量的敌人，就会解锁对应的成就。游戏过程中打开菜单中的"Statistics"选项可以查看当前状态下各种杀敌方式的累积数目。



### Getting Started 10点

成就说明 杀死100名敌人。

成就拿法 以下3个成就的取得方式很简单，只要不停的杀敌，达到相应的数目就会解锁。打穿一周目的杀敌数大约在1500个左右，只要继续进行2周目到游戏中期就可以达到2000杀敌数。如果想在一周目时达到2000杀敌数，玩家要来到第二次丛林关卡(完成"Weapon X facility"关卡后)，此关卡中会出现一种名为"machete"的敌人，此种敌人会不停的分裂出新的敌人来给玩家提供杀敌数，只要在这里疯狂杀戮一阵，就能攒到足够的杀敌数。注意此种敌人在狼眼状态下显示为白色，玩家不要将其错杀。





### A Day's Work 20点

成就说明 杀死500名敌人。



### What I Do Best 30点

成就说明 杀死2000名敌人。

### Lunge 10点

成就说明 扑杀25名敌人。

成就拿法 以下3个成就要求玩家达到对应的扑杀数目，只要简单的按下"RB"锁定敌人，然后按下"LB"即可进行扑杀。这里玩家并不需要扑杀敌人致死，只要完成一次扑杀就会记住扑杀数。

### Pounce 15点

成就说明 扑杀100名敌人。

### You Can't Hide 20点

成就说明 扑杀250名敌人。

### Piggy Back Ride 10点

成就说明 扑杀一个W.E.N.D.I.G.O prototype的背部。

成就拿法 第一次遇到此怪物是在"Weapon X facility"关卡中，与其对峙的时候，先使用RT+LT闪避他的攻击，然后立即锁定其背部进行扑杀即可解锁本成就。



### Quick Killer 10点

成就说明 使用终结技快速杀死1名敌人。

成就拿法 以下3个成就要求玩家使用终结技杀死一定数目的敌人，使用终结技的时候需要先按下B键抓住敌人，然后按住Y键不放会出现慢动作，等待金刚狼爪子出现闪光的一刻，立即再次看下Y键，成功后会出现特写动作并将敌人一击必杀，累计够足够的杀敌数目就可以解锁相应成就。对于成就"Perfect Killer"，玩家只要连续对3个敌人进行终结技即可，注意过程中不要使用普通攻击即可。

### Perfect Killer 20点

成就说明 连续使用终结技杀死3名敌人。

### Efficient Killer 15点

成就说明 使用终结技能累计杀死20名敌人。

### Drop Dead 10点

成就说明 通过抓起敌人并从高处扔下方式杀死10名敌人。

成就拿法 取得本成就最好的位置是第二次的丛林关卡，此关卡中玩家需要爬到一处高塔中摧毁微型接收装置，在高塔中玩家将敌人引到边缘悬崖处，然后抓起敌人扔下悬崖即可，扔出10个敌人后就可以解锁本成就。



### Defensive 10点

成就说明 完成1次反击。

成就拿法 以下2个成就要求玩家进行一定次数的反击，玩家在即将受到敌人攻击的一瞬间按下LT键格挡，就会弹开敌人的攻击，然后立即按下X键攻击就会发生反击动作，反击动作会进行特写。建议玩家找持有双刀的肉搏型敌人进行反击，这样可以迅速累积够反击数目从而解锁成就。

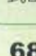
### Untouchable 20点

成就说明 完成25次反击。

### Catch! 10点

成就说明 通过反弹炮弹杀死1名敌人。





### Boomerang 20点

**成就说明** 通过反弹炮弹杀死25名敌人。

**成就拿法** 在对付持有火箭炮的敌人时，当其发射的炮弹快要碰到玩家的时候，立即按下LT可以将炮弹反弹回去并炸死敌兵，在整个流程中大约碰到25个持有火箭炮的敌人，所以只要保证每个敌人都使用此方式杀死，就可以解锁本成就。如果通关前未解锁，玩家可以选择“Weapon X facility”关卡，此关中有不少火箭炮敌人供玩家杀戮。

### Aerial Assault 10点

**成就说明** 完成10次空中抓敌动作。

**成就拿法** 接近一个敌人后，按住Y键进行蓄力，待狼爪发红后，放开Y键，金刚会与敌人一起腾空，此时按下B键即可完成一次空抓，重复10即可解锁本成就。

### Hot Potato 20点

**成就说明** 使用火焰点燃20名敌人。

**成就拿法** 此成就最简单的方法为：玩家在丛林关卡中，会遇到一种双手持刀并混身冒火的敌人，此种敌人会飞扑金刚狼并使金刚狼全身着火，此时玩家控制金刚来再去飞扑其他敌人，就可以使敌人燃烧，达到对应数目即可解锁本成就。



### Shotgun Epic Fail 15点

**成就说明** 杀死25名鬼兵，并且使用他们自己的武器。

**成就拿法** 玩家在“Weapon X facility”关卡会遇到大量鬼兵，鬼兵会进行隐身，同时装备有散弹枪，玩家只要打开狼眼就可以看到鬼兵，此时抓住鬼兵并快速连按Y键，就可以使他们葬身在自己的武器下。重复20次后解锁本成就。

### Ultimate Wolverine 15点

**成就说明** 同时与4头W.E.N.D.I.G.O prototype战斗并杀死他们。

**成就拿法** 在雪地关卡的后半段的一个场景中，玩家要会遇到4头W.E.N.D.I.G.O prototype，此时特工“零”会乘坐在直升机上射击这些怪物并解放开他们，玩家需要连续跑动躲避敌人攻击，等待4头怪物全部被释放后，再开始攻击他们，等到杀死全部4头怪物后，本成就就会解锁。

### James Howlett 15点

**成就说明** 扑杀金刚狼。

**成就拿法** 在游戏可以找到一些隐藏的金刚狼雕像，在找到两个同类的雕像后，会在游戏菜单的“Bonus”选项中找到挑战模式，此模式中玩家要与金刚狼对战，此时拉开一定距离扑杀即可解锁本成就。

### Aerial Master 15点

**成就说明** 同时使6名敌人腾空。

**成就拿法** 以下2个成就可以同时取得，取得关卡是“Days of Future Beginnings”，玩家在有3个雕像的场景中完成解谜后会遇到大批敌人，此时先按下LT进行防御，等待6名敌人围住玩家时候，立即按下A建跃起，然后按Y键重砸地面，就可以使6个敌人同时腾空，从而解锁成就“Aerial Master”，此时按下RT+X发动回旋攻击，就可以同时杀死6名敌人解锁本成就。

### Slice n' Dice 15点

**成就说明** 以一次攻击方式杀死6名敌人。

### Slaughter House 15点

**成就说明** 将100名敌人碎尸。

**成就拿法** 碎尸可以通过多种方式，主要途径还是使用终结技，一周目时尽量多用终结技杀敌就会很容易的解锁本成就。





### Blender 25点

**成就说明** 使用回旋攻击(Claw Spin)技能杀死200名敌人。

**成就拿法** 按下RT+X键即可使用回旋攻击技能，建议在对付敌人时，先用普通攻击将多个敌人耗去一定的生命值，然后引到一起使用回旋攻击，可以一次杀死多个敌人，增加杀敌效率，更快的解锁本成就。

### Heightened Senses 20点

**成就说明** 在狼眼状态下杀死200名敌人。

**成就拿法** 只需按下十字键“上”进入狼眼状态然后杀敌即可，建议在进行其它杀敌方式的时候，都打开狼眼，因为杀敌数的累积式不冲突的。

### Environmentally Friendly 15点

**成就说明** 通过周围环境杀死10个敌人。



### Whatever it Takes 20点

**成就说明** 通过周围环境杀死30名敌人。

**成就拿法** 游戏中打开狼眼后，可以看到一些绿色锋利物体或带电装置，玩家在与敌人同时靠近这些物体时，按下B键抓住敌人就会发生特写来通过物体将敌人杀死，另外玩家也可以在远距离将敌人扔到树叉等物体上刺死。重复完成就可以解锁以上2个成就。

### Bloodlust 20点

**成就说明** 在爆发状态下杀死50名敌人。

### Weapon X 25点

**成就说明** 在爆发状态下杀死150名敌人。

**成就拿法** 按下RT+B键就会进入爆发模式，此时攻击力与攻击速度都会大幅增加，在此状态下累计杀敌到相应数目就会解锁以上2个成就。

至此成就进度 475/1000

## 流程类

流程类成就与游戏任务相关，部分成就需要在流程中达成一定的条件，其它成就会随着流程进行自然解锁。



### Bar Fight 30点

**成就说明** 击败Victor Creed。

**成就拿法** 第一次丛林关卡后，在酒吧击败Victor Creed即可解锁。

### Spillway Escape 30点

**成就说明** 逃出Weapon X。

**成就拿法** 随着流程进行，逃出Weapon X设施后即可解锁。

### Helicopter Ride 30点

**成就说明** 击败零号特工David Nord。

**成就拿法** 随流程取得，击败David Nord获得。

### The Village 30点

**成就说明** 完成丛林任务后即可解锁。

**成就拿法** 随流程取得，村庄任务在游戏中被切割成几个片段穿插于主线中，全部完成后就会解锁本成就。

### Put up your Dukes 30点

**成就说明** 击败Fred Dukes。

**成就拿法** 随流程进行击败Fred Dukes即可。

### Pickup 30点

**成就说明** 击败Remy LeBeau。

**成就拿法** 随流程进行击败Remy LeBeau即可。

### Fallen Sentinel 30点

**成就说明** 击败Sentinel Mark。

**成就拿法** 随流程进行击败Sentinel Mark即可。

### The Dead Pool 50点

成就说明 击败Weapon 11。

成就拿法 Weapon 11是游戏最终BOSS，击败他后即可解锁。

### Stick Around 10点

成就说明 将Victor Creed钉在桩上。

成就拿法 与Victor Creed战斗时，到达酒吧外的场景后，抓住其将其扔到尖桩上即可，打开狼眼可以很清楚的看到这些尖桩。



### Clean Up on all Aisles 10点

成就说明 在与Fred Dukes战斗时毁坏所有物品。

成就拿法 在于Fred Dukes战斗时场景内会有很多物品，一边躲避BOSS的攻击，一边将物品全部毁坏即可解锁本成就。

### Threading the Needle 15点

成就说明 在与Sentinel战斗时，穿过一个“O”型环。

成就拿法 在与机器人一起下落的时候，会有碎片飞来，此时不要躲避碎片而是按×击碎碎片，此时会有一个环形碎片飞来，尝试穿过它即可解锁。本成就难度比较大，玩家需要多次尝试才能取得。

### Walking Death 50点

成就说明 在困难难度下完成游戏。

成就拿法 困难难度并不比普通难度难出多少，只要游戏中注意回避敌人的攻击为金刚狼自动补血赢取时间，并掌握BOSS的打法，就能容易的通过。

至此成就进度 820/1000

## 收集探索与升级类

此类成就需要玩家在游戏中收集足够的狗牌，探索到一些隐藏地点以及升级自己的能力。

### Apprentice 10点

成就说明 升满一项Reflex技能。

成就拿法 Reflex技能共有5个种类，每种都需要升级3次才可以达到满级，升级方法是不停的杀戮对应种类的敌人。以上2成就不必刻意取得，玩家只要完成游戏两遍就可以累计到足够的杀敌数目从而升级完毕全部Reflex技能。



### Samurai 25点

成就说明 升级完毕全部的Reflex技能。

### Mutant Lover 15点

成就说明 将一项Mutagens的技能升致3级。

成就拿法 Mutagens技能需要玩家在游戏中寻找到对应的技能图标才会得到提升，每一个Mutagens技能都有三个图标对应三次升级，只要将同一个技能升到3级即可解锁本成就。

### Astonishing 20点

成就说明 找到游戏中一半的狗牌。

成就拿法 在游戏中玩家会看到一些有淡淡黄光的尸体，接近后按下B键即可获得狗牌，游戏中共有95个狗牌，收集到对应数目就会解锁以上两个成就。狗牌的位置有时会比较隐秘，游戏中打开狼眼可以很容易的分辨出带有狗牌的尸体。

### Devil's Brigade 30点

成就说明 找到游戏中全部的狗牌。



### WoW! 15点

成就说明 发现阿尔塞斯的霜之哀伤。

成就拿法 在雪地关卡中，玩家随着流程会来到基地，在基地场景的最后会与两个巨人战斗，击败他们后会在通道前遇到两辆吉普车，杀死车里的敌人并继续前进，在爬过两个小冰崖后，会有一段树林间的道路，道路右边会有一颗倒下的树和一个洞穴，沿着倒下的树即可进入洞穴，这里会发现阿尔塞斯的尸体和霜之哀伤，同时解锁本成就。（制作组向《魔兽世界》致敬）

### Fully Loaded 35点

成就说明 完全升级金刚狼的能力。

成就拿法 完全升级需要69点的技能点数，此时玩家等级为39级。通关一遍后的等级为33级左右，玩家只要选择后边几个经验值较多关卡重复挑战，就可以升级到39来获得足够的技能点数解锁本成就。



### Found! 15点

成就说明 找到一个隐藏的门。

成就拿法 游戏中第一个任务的第一部分，在玩家将吉普出推下并炸毁木门后，杀死这里的敌人并前进，在爬上墙后会来到下一个场景，这里玩家会遇一扇用木头封锁的门，打碎这个门后进入里面会看到地面的舱门，同时解锁本成就。



### The Cake 15点

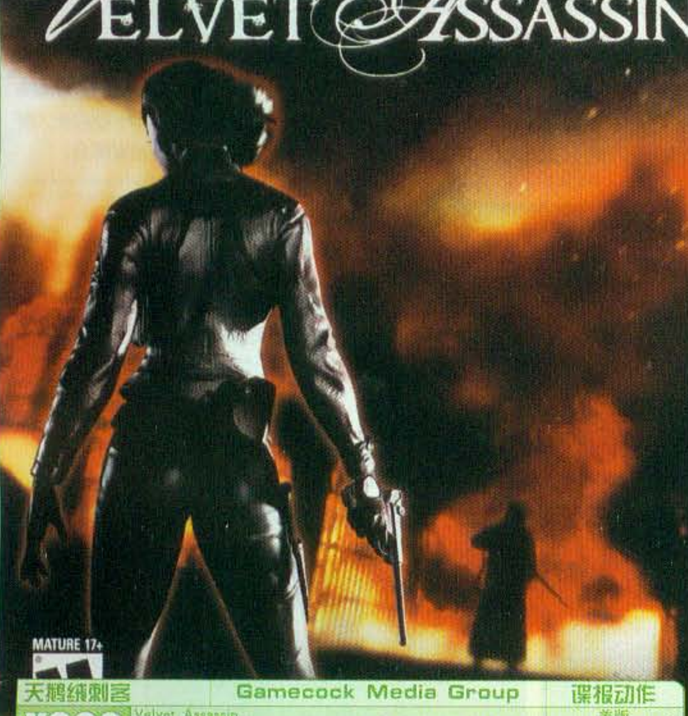
成就说明 找到蛋糕。

成就拿法 在关卡“Days of Future Beginnings”中，来到金刚狼被冰冻的场景，这里将传送器移动到右边会传送到一个隐藏的房间，在里面可以找到蛋糕并解锁本成就。

1000点 完成！









本作是一款二战题材潜入类动作游戏，曾经被命名为《大破坏(Sabotage)》。在经历了开发商变更和漫长的延期之后，游戏的故事设定和整体风格也发生了一些变化。游戏以二战期间英国传奇女英雄Violette Szabo的故事为主线，但剧情设定上由原先的以史实为主转变为更加偏向于超现实主义风格。在游戏中玩家依然扮演Violette，直接投身到反抗第三帝国对欧洲残暴统治的抵抗事业中去，在敌后对纳粹德国的军事设施展开前所未有的大破坏。本作的素质其实颇为一般，制作小组显然没有在潜入类作品上下功夫去研究，AI的视角判定不严谨且不合理、动作生硬等很多系统上的诟病都让人在游戏过程中产生不快，但是本作的成就十分容易获得，也不算太费时间，如果单作为一款"成就游戏"还是比较适合的，且均为线下成就。

文 LEAFONWIND

| 总成就 | 1000点 | 成就个数 | 45个 |
|---|---|---|---|

### Master Of Shadows 10点
成就说明 完成流程第一关。

### Demolition 10点
成就说明 完成流程第二关。

### Infiltration 10点
成就说明 完成流程第三关。

### Liberator 10点
成就说明 完成流程第四关。

### In The Lion's Den 10点
成就说明 完成流程第五关。

**■说明：**

潜入类游戏都有一个特点，欲速则不达，该等的时候就要等待时机，不要冒然出击。要想最快时间全成就解锁，建议直接开NORMAL难度，在NORMAL难度下完成各个收集，并杀死所有敌人。然后解锁AGENT难度，有了NORMANL难度对游戏的熟悉，可以在此难度解开成就Blitzkrieg。技巧类成就可以在收集和杀敌累计这两类成就解开后，读取游戏任意关卡的存档来解开。



### Firebug 10点
成就说明 完成流程第六关。

### Down-And-Dirty 10点
成就说明 完成流程第七关。

### Witness 10点
成就说明 完成流程第八关。

### Delivery Service 10点
成就说明 完成流程第九关。

### Assault 10点
成就说明 完成流程第十关。

### Phoenix 10点
成就说明 完成流程第十一关。

### Ace 30点
成就说明 NORMAL难度通关。



### Legend 50点
成就说明 AGENT难度通关。

成就拿法 打通NORMAL难度后此难度才会开放。此难度下，你要好好观察敌人的路线，耐心等待时机，要注意一下几点。

1，如果你健康值很低，那么即使你在安全的地方敌人也会发现你。

2，避免一切正面冲突。

3，尽一切可能地去暗杀。

4，吗啡(仙女模式)要在必要的使用果断使用。

5，小声手枪的弹药很少，要节约。

6，一旦被追杀，逃到另外一个门后，观察钥匙孔，如果可以看见对面，你就安全了，因为这种门敌人不会进入。如果看不见对面，说明这种门会被警卫突破，那么抓紧时间跑到另外一个门后面。

7，如果敌人在一个比较棘手的位置，尝试一下吹口哨吧。

8，由于此难度下要求精力高度集中，长时间过不了一个地方，建议换个竞速游戏来放松一下紧张心情。

### Phantom 30点
成就说明 未被发现通过任意关卡。

成就拿法 建议二周目第一关解此成就，因为相信二周目的时候你已经对系统和地图都能够了如指掌了，而建议第一关是因为到后期此游戏已经不是潜入游戏，而是射击游戏……被发现就读取存档点，很好取得的成就。仙女模式也算暗杀，嗯，暴力暗杀。

### Gold Lover 10点
成就说明 在钟楼找到金黄色的爱。

成就拿法 第四关跑到钟楼，在顶楼有两个警卫，暗杀之。楼梯顶部有一个可推动的箱子，推动之，你会在箱子下方发现这个宝贝。

### Golden Bullet 10点
成就说明 找到一个特定宝物。

成就拿法 第三关，用从敌人身上的钥匙取得钥匙打开一门，你可以在里面取得宝物。

### General 10点
成就说明 找到一特定宝物。

成就拿法 详细位置请参考附录的地图收集指南。

### Diplomat 10点
成就说明 找到一特定宝物。

成就拿法 详细位置请参考附录的地图收集指南。

### Admiral 10点
成就说明 找到一特定宝物。

成就拿法 详细位置请参考附录的地图收集指南。

### Attentiveness 10点
成就说明 一周目内搜集15个宝物。

成就拿法 详细位置请参考附录的地图收集指南。



### Sharp Senses 30点

**成就说明** 一周目内搜集40个宝物。
**成就拿法** 详细位置请参考附录的地图收集指南。

### Eagle Eye 50点

**成就说明** 收集所有的宝物。
**成就拿法** 若丢失一件宝物，就意味着你要重开新游戏才能解开此成就。

### Disciple 10点

**成就说明** 得到第一个技能点。
**成就拿法** 你需要得到1000点经验值值来得到技能点。

### Master 30点

**成就说明** 得到10个技能点。
**成就拿法** 你需要10000点的经验值来得到十个技能点。

### Grand Master 50点

**成就说明** 得到15个技能点。
**成就拿法** 技能点通过捡起宝物来获取，每个宝物有都有100至500的经验，遗失任意一个宝物不但意味着你得不到22号成就，也得不到此成就，因为所有宝物刚刚好够所有技能点的经验值。

### Curiosity 30点

**成就说明** 找到所有的信。
**成就拿法** 详细位置请参考附录的地图收集指南。



### Blitzkrieg 50点

**成就说明** 五小时内通关。
**成就拿法** 另开二周目解开此成就，在熟悉游戏的情况下才能解开。避开所有不必要的战斗，特别棘手的地方果断使用仙女模式。考虑收集的话就不要考虑此成就。尽量不要读取储存点，因为读取前的时间也算。请注意，暂停游戏的时间也算在五小时之内。

### Assertiveness 10点

**成就说明** 一周目内杀死50名敌人。



### Bad Temper 30点

**成就说明** 一周目内杀死150名敌人。

### Relentlessness 50点

**成就说明** 一周目内杀死300名敌人。
**成就拿法** 任何形式杀死敌人，杀死任何你见到的敌人，通关前会解开这三个成就。游戏总共十二关，共344名敌人。

### Rogue 10点

**成就说明** 暗杀50名敌人。



### Slayer 30点

**成就说明** 暗杀100名敌人。



### Assassin 50点

**成就说明** 暗杀200名敌人。
**成就拿法** 由于游戏不太可能达成全暗杀，且后期此游戏几乎变成射击游戏。所以在初期关卡，能暗杀的所有敌人都要暗杀掉，否则到后期很难暗杀敌人，到后期实在不能暗杀的就使用吗啡，因为仙女模式也算暗杀。



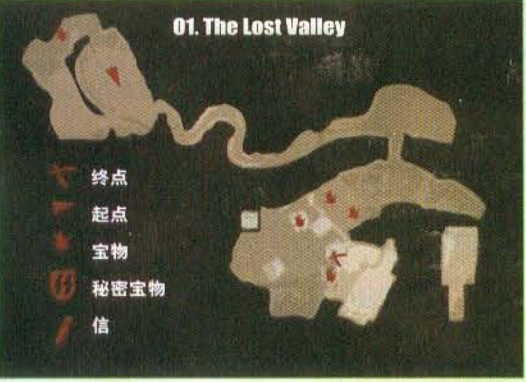


### Gotta Light? 20点

**成就说明** 用手枪杀死10名敌人。
**成就拿法** 不是消声手枪，是那种声音很大的手枪，前期要尽量暗杀，所以这个成就最好到后期来解开。

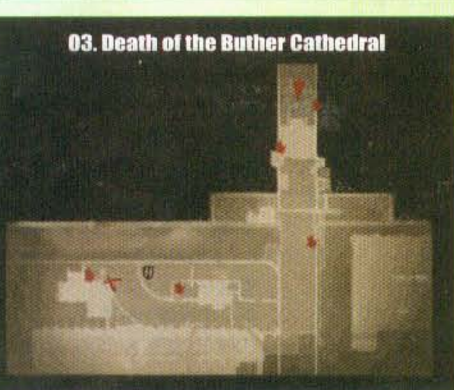
### Blast'Em 20点

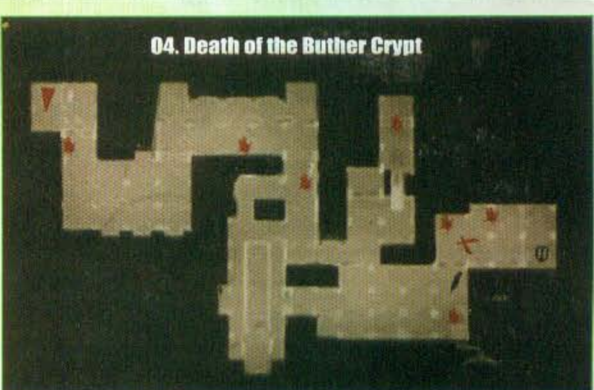
**成就说明** 用手榴弹杀死5名敌人。
**成就拿法** 游戏中是不可能使用手榴弹的。解开此成就的办法为，潜行，有的敌人身上有手榴弹，此时屏幕会出现A和B的按键提示，按A键是暗杀，按B时拉开他身上手榴弹的引信。离开至安全距离，重复几次就可解开成就。





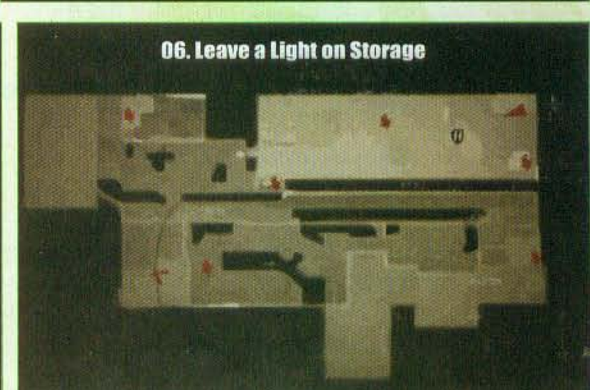










### Detox 30点

**成就说明** 不注射吗啡完成任意关卡。

**成就拿法** 不用吗啡完成任意关卡，很简单的成就。就当全程没有吗啡吧。

此成就可选择第三关来解开，因为得到制服后可以大摇大摆地过关。



### Ninja 30点

**成就说明** 不用手枪暗杀完成任意关卡。

**成就拿法** 同样可选择第三关来解开此成就。



### Close Combat Expert 20点

**成就说明** 第一关不被发现，杀死所有敌人。

**成就拿法** 第一关不被发现，杀死所有敌人，屋顶的敌人不必杀死，很简单的成就。





### Wine Connoisseur 20点

**成就说明** 第二关找到酒瓶。

**成就拿法** 在一个风扇的转动下，灯光随之变化的房间中，此房间有两个敌人，杀之，此房间很有特色。进此房间后你的左手边，一个柱子后面有一门，进去，打碎破旧的木头后可以在一个架子上发现这个酒瓶。

### Art Connoisseur 20点

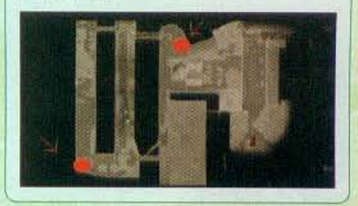
**成就说明** 第四关找到一密宝。

**成就拿法** 在本关中会看到由几个箱子堆在建房的一雕像，推开左侧的箱子，走到一个锁住的门，门左侧有一个隧道可以爬过去，里面有两个敌人，设法杀死他们，其中一守卫身上有把钥匙。做完这些后，下楼，潜入，杀死一个站在黄金雕像前的敌人。转身，在你进入房间后的右手边，有一堵墙，墙上有一松动的转头，推动这转头，把黄金雕像推入到一个圆环中。把刚杀死的敌人拖入里面，再次扳动几关，即可解开成就。

### Avenger 20点

**成就说明** 第五关杀死两个喝醉的潜艇舰长。

**成就拿法** 杀死两个睡眠中的敌人来解救几个人质。详细位置请参考下面的示意图：



### Miss Merciless 20点

**成就说明** 第八关杀死所有敌人。

**成就拿法** 最好先把此关通一次，确定所有敌人的位置，不然可能会有遗漏。下面列出所有区域出现的敌人数量：

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st area | 1个 | 6th area | 1个 |
| 2nd area | 3个 | 7th area | 3个 |
| 3rd area | 2个 | 8th area | 2个 |
| 4th area | 4个 | 9th area | 5个 |
| 5th area | 4个 | | |

### Killjoy 20点

**成就说明** 第九关杀死监狱长。

**成就拿法** 进入一房间，此房间的桌子上有把钥匙，进入房间后在右手边你会看到一幅画，走近这幅画，会提示启动开关，桌子旁边会出现一暗门，附近有一个衣橱，把SS那套衣服换下来。趴下楼梯，沿着走廊走到尽头有一个门，杀死里面的监狱长来解开此成就。

### Informant 20点

**成就说明** 第十关找到一张列表。

**成就拿法** 第十关客栈里有个地窖，进入地窖后杀死一名敌人，沿着木桶走，推开一箱子，粉碎一障碍，进入一房间后在一桌子上可找到此物品。

### Miss Know-It-All 50点

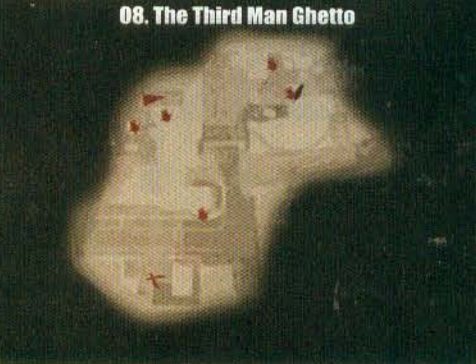
**成就说明** 完成所有隐藏物品。

**成就拿法** 一旦有一隐藏物品没有收集到，请重开新周目。

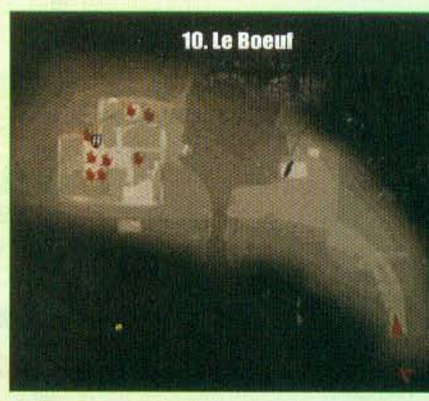


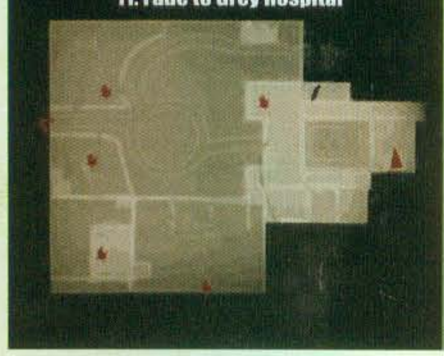
**1000点 完成！**

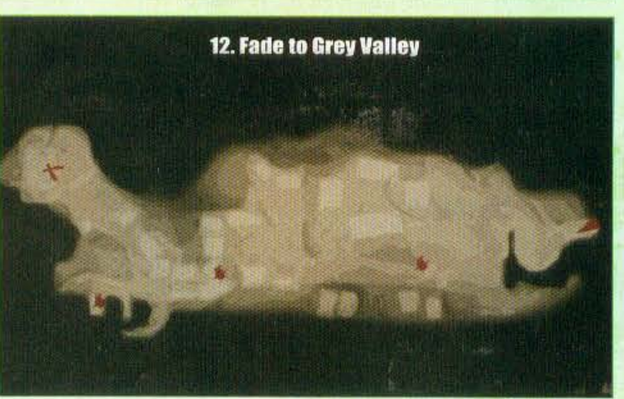
07. The Third Man Sewers

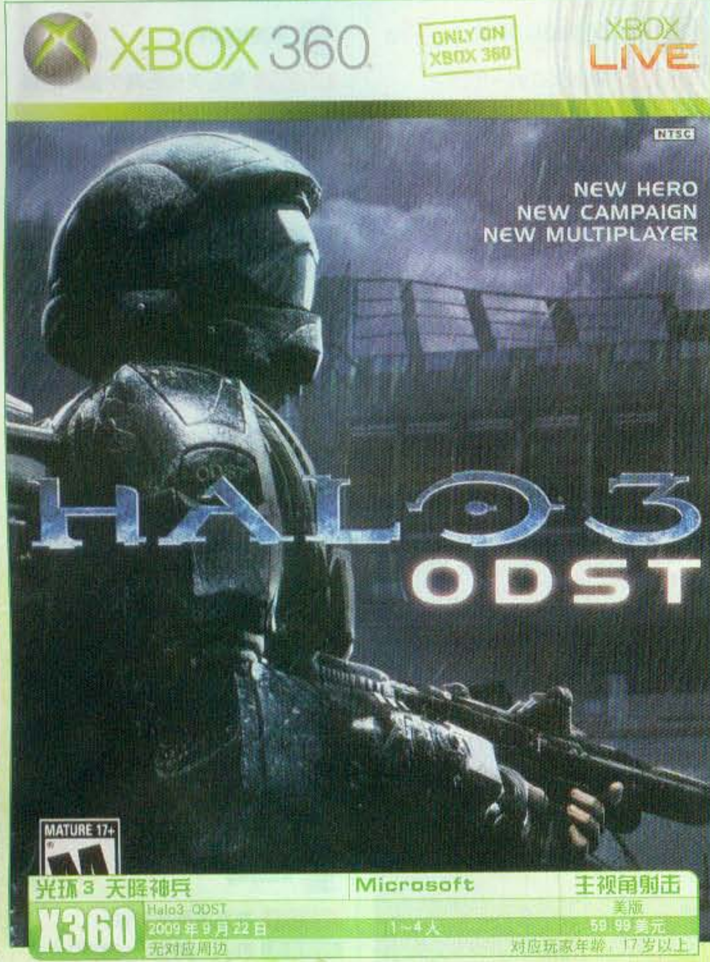



09. The Third Man Prison






本作是不少玩家喜爱的《光环》系列”的最新作，游戏秉承了系列一贯的优秀的射击手感和宏大的战斗场面，玩家将跟随游戏的几位主人公再次鏖战于硝烟弥漫的“新蒙巴萨”战役。游戏成就的解锁难度属于中等，这里就请玩家跟随本篇成就指南一同进行成就收集之旅吧。

文 linsiyuan

| 总成就 | 1000点 | 成就个数 | 47个 |
|---|---|---|---|
| 线下成就 | 44个 | 线上成就 | 3个 |

## 关卡类

只要在正常难度以上完成对应的关卡以及在菜鸟探索中找到相应的线索即可解锁，玩家一定不会错过。

**塔利亚广场** 30点

**生态区** 30点

**奇智哥大道** 30点

**ONI第一区** 30点

**新蒙巴萨警察总部** 30点

**奇科旺地铁站** 30点

**资料中心** 50点

**海岸大道** 50点

**菜鸟警探** 10点

成就说明 找到第1条线索。

**老鸟警探** 10点

成就说明 找到3条线索。

**超级警探** 10点

成就说明 找到全部线索。

至此成就进度 310/1000

## 战役类

战役类成就需要玩家将不同难度的战役通关。正常难度玩家只要有一定得射击游戏水平都可以轻松通关，而对于英雄和传奇难度来说，由于敌人攻击力与护甲等都有很大的增强，所以想单人通关需要较高的游戏水平以及极大的耐心，对于想单人通过英雄和传奇难度的玩家来说，除了要完全熟悉游戏场景的敌人配置以及各个关卡的打法之外，还要注意利用自己的队友，由于几个ODST队友本身是无敌的，所以在某些场景中要尽可能多的利用这几个队友吸引火力。这里还是建议玩家多人协作进行高难度游戏，因为多人游戏只要不是全员同时阵亡，就可以利用复活来无限磨死敌人，这样通过高难度的关卡就会容易很多。

**完成战役：正常** 100点

**完成战役：英雄** 100点

**完成战役：传奇** 100点

至此成就进度 610/1000

## 任务事件类

任务类成就需要玩家在游戏中达成一定的特殊任务，或者完成一些特殊事件，这里就为玩家进行详细介绍。

**治愈** 5点

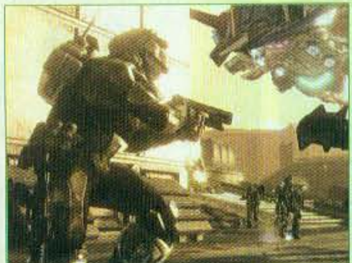
成就说明 找到第一部医疗机并进行治疗。

成就拿法 游戏开始后从空降舱内落下，前进一点在墙壁上就可以看见医疗机，治疗后即可解锁。

**观光客** 5点

成就说明 存取城市地图并下载到VISR。

成就拿法 游戏初期找到第一部电脑终端后会进行城市地图的下载，随后即可解锁本成就。







**黑暗时刻** 5点

成就说明 在任意关卡使用VISR模式杀死5个敌人。

成就拿法 游戏初期打开VISR装置后，任意杀死5个敌兵即可解锁。

**善良的撒马利亚人** 20点

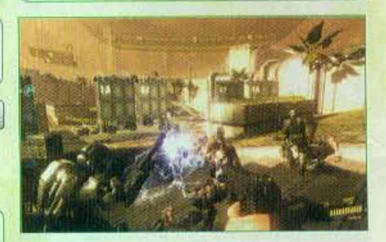
成就说明 在夜晚关卡不杀死任何星盟工程师。

成就拿法 所谓的“夜晚关卡”就是菜鸟在新蒙巴萨市搜寻队友线索的部分，玩家在流程中不要杀死星盟工程师，在开始任务“资料中心”后即可解锁本成就。

**大肆捣乱** 5点

成就说明 在夜晚关卡杀死10个星盟工程师。

成就拿法 本成就与上一条成就有所冲突，建议玩家先取得上一条成就然后通关，通关后在任务关卡里选择“蒙巴萨街道”，此时开始搜寻并猎杀工程师，杀死10个即可解锁本成就。





**狂人** 5点

成就说明 开启至少一个骷髅完成任意关卡。

成就拿法 在游戏菜单中选择战役，然后选择“骷髅头”选项即可手动开启骷髅，由于金骷髅大都有负面效果，所以建议玩家开启“野猪兽生日派对”这个银色骷髅，然后选择一个关卡完成即可解锁本成就。

**不公平交易** 5点

成就说明 与电脑友军交换武器。

成就拿法 游戏第一个闪回任务中就会碰到电脑友军，上前按下RB与其交换武器即可解锁本成就。



**亡魂号克星** 5点



成就说明 在“生态区”摧毁所有亡魂号坦克。

成就拿法 “生态区”关卡开始后，玩家会直接持有斯巴达光线，斯巴达光线只有5发，而本关有6辆亡魂号。前5辆亡魂号用斯巴达光线准确干掉，最后一辆玩家可选择近身将其炸毁，摧毁全部6辆亡魂号后即可解锁本成就。

### 双管齐下 5点

**成就说明** 在"奇智哥大道"使用火箭炮杀死10个敌人。

**成就拿法** 关卡开始的时候，玩家只有2发火箭炮，然而想用2发火箭炮杀死10个敌人很困难，这里推荐两个打法。第一：找队友进行合作，因为每个人开始时都会有2发火箭炮，大约4—6发炮弹就可以比较容易的杀死10个敌人，所以只要将弹药通过切换武器都交给同一个玩家就可以拿到这个成就。第二：如果实在找不到队友合作，可以将火箭炮发射到剩下一发，然后交换给电脑队友，再将这个电脑队友杀死并捡起火箭炮，火箭炮就可以得到弹药的补充，如此反复就能拿到此成就。



### 激光杀手 5点

**成就说明** 在"ONI 第一区"使用斯巴达光线杀死10个敌人。

**成就拿法** 斯巴达光线的弹药足够杀死10个敌人，射击的时候要尽量将敌人集中在光线的弹道上，这样可以一次杀死多个敌人。

### 爆头专家 5点

**成就说明** 在"新蒙巴萨警察总部"使用爆头的方式杀死10个敌人。

**成就拿法** 本关有很多武器可以进行爆头，推荐手枪和卡宾枪，爆头对象推荐无甲的野猪兽和豺狼兽。

### 就爱玩火 5点

**成就说明** 在"资料中心"使用火焰喷射器杀死10个敌人。

**成就拿法** 火焰喷射器的位置在资料中心第二次落下管道后，在有冰冻的区域附近，玩家仔细寻找即可找到，找到后可以轻松的杀死10个敌人来解锁本成就。

### 嘣，爆头 5点

**成就说明** 在任意关卡使用手枪爆头的方式杀死10个敌人。

**成就拿法** 游戏初期就可以取得本成就，对于手枪来说最好的爆头对象当然是野猪兽，游戏序盘阶段会有很多野猪兽共玩家爆头。

### 有够粘！ 5点

**成就说明** 在任意关卡使用粘雷的方式杀死5个敌人。

**成就拿法** 粘雷必须粘在敌人身上爆炸才能计入杀敌数，值得注意的是，无论是普通粘雷还是鬼面手雷都可以用来完成此成就。

### 小心我的衣服！ 5点

**成就说明** 在任意关卡以电浆手枪蓄力破甲破盾并迅速杀死19个敌人。

**成就拿法** 玩家需要装备一件大威力武器和一把电浆手枪，使用电浆手枪蓄力打破鬼面兽护甲后，迅速切换大威力武器将其毙命。反复10次即可解锁本成就。

### 致命刺针 5点

**成就说明** 在任意关卡使用针刺枪以爆炸的方式杀死10名敌人。

**成就拿法** 针刺枪连续命中敌人后就会发生爆炸，注意射击的时候尽量在近距离，这样可以保证命中率。推荐通过"数据中心"这个关卡来解锁此成就，因为本关针刺枪弹药较多。

### 轰！ 5点

**成就说明** 在任意关卡使用电浆手枪蓄力射击方式瘫痪敌人载具，并迅速杀死驾驶员。

**成就拿法** 同样准备好电浆手枪和一把大威力武器，找一辆敌人载具使用蓄力手枪将其瘫痪，然后切换武器迅速上前将其杀死即可。推荐敌人载具较多的关卡"生态区"来解锁本成就。

**至此成就进度** 710/1000

## 枪林弹雨

"枪林弹雨"模式的成就相对来说比较难取得，需要玩家有较高的游戏水平，如果能有队友配合可事半功倍。其中大部分成就要求均为达到20万分。由于在多人模式时，只要团队分数达到20万分就可以解锁此成就，所以强烈建议有条件的玩家去线上进行4人游戏，单机找好友分屏双打也是不错的选择。由于难度和游戏分数的基础倍数挂钩，玩家若单人或双打建议选择简单难度，若是4人作战则普通难度是最好选择，当然如果团队水平较高，选择英雄难度可很快达到20万分。玩家除了需要良好的射击水平之外，还需要对地图版面结构，武器及医疗包的配置有所了解才可以。在4人选择普通难度的情况下大约需要1个小时左右可以达到指定分数。到达分数后此关卡的成就会解锁。

### 枪林弹雨：战坑 10点

### 枪林弹雨：失散的伙伴 10点

### 枪林弹雨：集结点 10点

### 枪林弹雨：安全区 10点

### 枪林弹雨：第一区 10点

### 枪林弹雨：迎风面 10点

### 枪林弹雨：深渊十境 10点

### 枪林弹雨：最后出口 10点

### 机智过人 10点

**成就说明** 不杀死且不开枪助攻任意一名敌人完成一个回合。

**成就拿法** 此成就必须要有队友才可以完成，玩家要做的就是不停的回避敌人的攻击，由队友负责杀敌，玩家可以选择一个比较封闭角落躲好，然后由队友进行守护，这样的好处是不容易陷入敌人的包围。第二种方法是两人同时进行游击战，这样可以一次面对较少的敌人，但是需要熟悉地图结构。在不杀敌不助攻的情况下成功完成一回合就会解锁本成就。

**至此成就进度** 800/1000

## 收集类

在"新蒙巴萨街道"中，存在有30个终端机，调查终端机会收集到一条讯息，收集够城市中全部29个信息后，进行任务"资料中心"，此时任务中跟随玩家的警卫不会死亡，而会为玩家打开一道门，里面有第30条记录，注意听完记录后警卫会叛变，城市中29个信息点请参照地图。（见附录）



### 入门影音玩家 5点

**成就说明** 找到1条语音记录。

### 高级影音玩家 15点

**成就说明** 找到3条语音记录。

### 顺风耳 30点

**成就说明** 找到15条语音记录。

### 影音达人 75点

**成就说明** 找到30条语音记录。

**至此成就进度** 925/1000

## 挑战类

挑战类成就需要在线上才可以完成，同时也需要玩家有一定的技术水平。

### 电玩大师挑战：忍耐 25点

**成就说明** 在枪林弹雨的任何关卡中，以英雄难度通过在Live上4人合作游戏的第四关。

**成就拿法** 尽量找几个技术比较好的队友来打，关卡选择团队比较熟悉的来打，完成关卡第四关后就可以解锁本成就。



### 电玩大师挑战：经典 25点

成就说明 在不开枪且不使用任何手雷的情况下，与Live上单人以传奇模式通过任意关卡。

成就拿法 强烈建议选择关卡“生态区”来解锁本成就，这关玩家的任务仅仅是到达终点，而这关有不少载具共玩家驾驶，玩家要做的就是尽量避开敌人的攻击并一路狂奔。

开始任务后首先选择驾驶疣猪号，并让电脑队友乘坐在副驾驶以及炮台上来增加火力，在到达大桥前段后，玩家会找到一辆幽灵号，幽灵号的冲刺可以帮助玩家迅速通过后边敌人较多的路程，最后通过终点即解锁次成就。

注意电脑队友的开火不会影响此成就的取得，但是玩家绝对不能按下RT键，即使乘坐在疣猪号上，只要按下RT键此成就就会无法解锁。

### 电玩大师挑战：似曾相识 25点

成就说明 在Xbox LIVE的传奇难度下开启骷髅“钢铁”完成4人合作模式的“海岸公路”任务，且中途不能驾驶任何疣猪号和天蝎号。

成就拿法 此成就首先需要与队友配合从资料中心杀回地面，在地面的海岸公路第一段有一个地下通道，这里有两辆摩托以及4个有1000发弹药的火箭炮，装备完毕后保护巨像号到达终点，再利用火箭炮剩余的弹药完成最后的防守任务即可解锁。需要注意由于开启了“钢铁”骷髅，队友死亡后是不会复活的，所以要注意回避敌人的攻击。

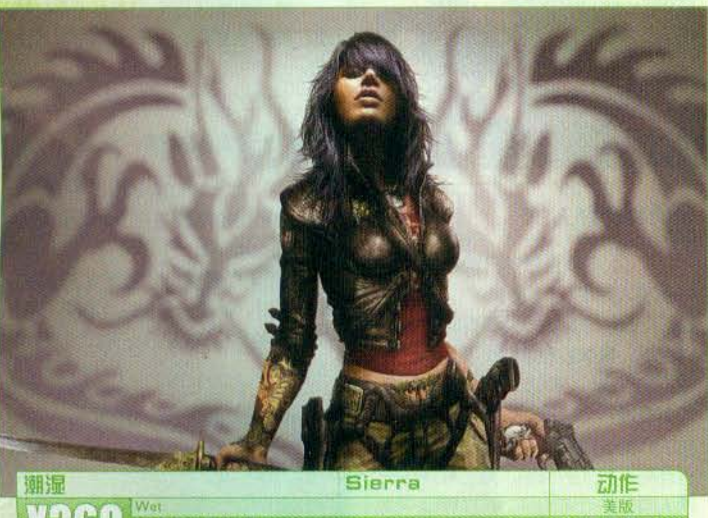
1000点 完成！

附录 收集地图

NEW MOMBASA

DATA HIVE

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



| 潮湿 | Sierra | 动作 |
|---|---|---|
| X360 Wet | | 美版 |
| 2009年9月15日 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

《潮湿》主要讲述的是性感的雇佣杀手Ruby的冒险，她居住在沙漠中的废弃机场里。她会接受任何觉得有意思的工作(当然还得有丰厚的报酬)，这些工作包括：偷窃特殊的东西、充当保镖、暗杀等等。本作的子弹时间等系统虽然略显老套，动作要素还是很丰富的，再加上女主人公性感矫健的身形，给游戏加分不少。

本作要想取得高成就不难，取得方式还是以刷为主，刷分数、刷武器、刷杀敌数等等。比较难取得的就是高难度通关和挑战模式全金牌，这都需要对系统十分熟悉，但是本作毕竟有无敌的慢镜模式，战斗时不要太过冲前，打挑战模式时多背背版，这些问题也就不是问题了。至于全猴子收集，大家如果立志自己寻找的话，一定要做到眼尖，看出哪里可以侧身滑进去。

文 SWB

总成就 1000点 成就个数 43个

## 入门类

这些都是随着游戏流程进行自动取得的，或者很好拿。

### Chinatown Rundown 15点

成就说明 通过该关卡。

成就拿法 通过故事模式第1章，不限难度。

### Vehicular Carnage 15点

成就说明 通过该关卡。

成就拿法 通过故事模式第2章，不限难度。



### Boneyard Workout 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第3章，不限难度。

### You Dirty Rat 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第4章，不限难度。

### Everybody Runs 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第5章，不限难度。

### Falling for Kafka 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第6章，不限难度。

### Uninvited Guest 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第7章，不限难度。

### Breaking the Ice 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第8章，不限难度。

### The Opera House 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第9章，不限难度。

### Shock Therapy 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第10章，不限难度。

### Road Rage 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第11章，不限难度。

### Head to Head 15点
成就说明 通过该关卡。
成就拿法 通过故事模式第12章，不限难度。

### No Sweat! 30点
成就说明 简单难度通关。

### Monkey Curious! 10点
成就说明 收集到一个猴子玩偶。
成就拿法 就是那种敲锣的猴子玩具，靠近之后可以听见敲锣声，一般都在一些死胡同和岔道里。随便找一个就行。

### Impulse Buyer! 15点
成就说明 进行三种任何类别的升级。
成就拿法 过关后在商店里升级一项即可。

### Target Score Sampler! 10点
成就说明 在分数挑战模式(Points Count模式)下有一关拿到目标分数。
成就拿法 第一关最好拿，注意多在高倍率情况下杀人。

### Target Score Needy! 20点
成就说明 在分数挑战模式(Points Count模式)下有三关拿到目标分数。
成就拿法 同上

### Group Therapy 15点
成就说明 同时杀死三个敌人。
成就拿法 该成就需要在慢镜模式里达成，建议找个梯子向下滑，那慢镜时间足够你杀3个人了，或者干脆找个油桶打爆它炸死三个。

### Quick Kills 30点
成就说明 Golden Bullets难度通关。
成就拿法 这难度就是一个奖励难度，很简单。都过最难了，这模式就没什么了。

至此成就进度 310/1000



## 进阶类

这部分成就的拿法就得动一动脑筋了，不过也不难，因为大部分还都是刷出来的。

### Business as Usual 40点
成就说明 普通难度通关。
成就拿法 难度主要体现在伤害的变化上，值得注意的是封闭战斗，请先打开关再扫残敌。

### Hard Time 50点
成就说明 困难难度通关。
成就拿法 注意要点同上。

### Monkey Addict! 25点
成就说明 拿到任何一个关卡的全部猴子玩偶。
成就拿法 拿到的数量和总数量随时可以在菜单里查看。还是推荐在前面几关找，前几关场景较小，隐藏点也不多。

### Keep Your Balance 30点
成就说明 得到Style Points50,000分。
成就拿法 不同难度的得分可以累计。一周目不行可以打二周目，比较好攒。但是只能在故事模式下取得才算数。

### Hey Big Spender! 30点
成就说明 完成所有升级。
成就拿法 简而言之就是多杀人，多在高倍率下杀人。简单难度下在封闭战斗中尽量等不出敌人了再去打开关。一般Keep Your Balance拿到了，这个就差不多了。

### Fully Capable! 25点
成就说明 完成所有能力类的升级。
成就拿法 注意事项同上；能力类是第一类升级。

### Fully Loaded! 25点
成就说明 完成所有武器类的升级。
成就拿法 注意事项同上；能武器类是第二类升级。进入商店画面后按RB键才能到武器升级界面。

### Bonafied! 20点
成就说明 挑战模式中拿到所有项目的铜牌。
成就拿法 挑战模式就是那些让你练习各种枪械使用技巧的地方，通关后可以自由进行，这个成就的取得需要进行Boneyard挑战模式。

注意在挑战模式中会出现靶子，打中会增加时间，但是这些靶子不能自动瞄准，需要在行进中手动瞄准，如果已经错过了，就不必非打不可。刻意打身后的靶子可能更浪费时间。

### Revolver Onslaught! 25点
成就说明 使用手枪在慢镜模式内累计杀死200人。

### Shotgun Wallop! 25点
成就说明 使用散弹枪在慢镜模式内累计杀死200人。

### Full-Auto Frenzy! 25点
成就说明 使用冲锋枪在慢镜模式内累计杀死200人。

### Crossbow Blitz! 25点
成就说明 使用炸药箭在慢镜模式内累计杀死200人。
成就拿法 以上4个成就拿法很简单，就是很累人，好在可以多周目继承，也可以在计分模式里拿，就是弹药成问题，这里建议在后几关随便找个封闭战斗，战前一般会有弹药补给，补满弹药尽情杀人之后送死重来即可。

### Cutting Edge Combat 25点
成就说明 用刀杀死200名敌人。
成就拿法 就一个字，刷！刀的攻击力很高，多用刀对通关也有好处。

### Turret-Syndrome 20点
成就说明 用架设机枪干掉100名敌人。
成就拿法 很简单，但得用机枪子弹干掉敌人才算，爆炸物杀人可不算。

### Guns don't kill people... 15点
成就说明 使用环境周边的道具杀死30人，包括爆炸物。
成就拿法 使用重机枪时场景中会有很多爆炸物，敌人也会很不知趣地往它边上凑。

### Skull Crushing Accuracy 20点
成就说明 100爆头达成。
成就拿法 注意自动射击是很难爆头的，要用右摇杆手动瞄准射头，在慢镜模式下不难办到。同样可以多周目继承。

### Maximum Efficiency 30点
成就说明 在分数倍率为5的状态下杀死100人。
成就拿法 还是建议在封闭战斗中拿，敌人多，连击不容易断，又有很多增加倍率的道具。

### Graphic Violence 30点
成就说明 RAGE模式中达到60连击。
成就拿法 建议在第二次进入RAGE模式的那场封闭战斗中努力，敌人很多，也很密集。

### Scorpio 20点

成就说明 Rubi's Boneyard关卡内干掉所有的蝎子。

成就拿法 多看地面！开始训练之后就没有蝎子了。

只有在自由行动时奔向下一个训练地点时地面上才有。

至此成就进度 815/1000

## 高手类

这些是真正的技术活，好在点数不多，多多练习，说俗一点死啊死啊的就拿到了……

### Blood,Sweat and Tears 60点

成就说明 最难难度通关。

成就拿法 很麻烦，最难难度的敌人可以用疯狂形容，这里建议大家多使用滑铲做慢镜模式的开始，无敌时间甚长。多利用爆炸物，别吝惜子弹，封闭战斗一定在第一时间打掉开关。

### Monkey Obsessed! 25点

成就说明 收集全部的猴子玩偶。

成就拿法 没有官方地图指引简直是不可能的任务，建议大家多跑跑，注意场景中那些箱子和地面间的缝隙，那都能滑铲进去，里面基本都有猴子。



### Bone-Head 30点

成就说明 挑战模式中拿到所有项目银牌。

### Total Bone-Head 40点

成就说明 挑战模式中拿到所有项目金牌。

成就拿法 这两个成就考验的是背板能力和反应速度，需要多练，没有捷径。

### Target Score Junky! 30点

成就说明 计分模式所有章节达到目标分数。

成就拿法 参考Hey Big Spender！这一成就的拿法。多杀人，多在高倍率杀人。

1000点 完成！

---

| 霸王II | Codemasters | 动作冒险 |
|---|---|---|
| X360 Overlord II | | 美版 |
| 2009年6月23日 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：16岁以上 |

《霸王II》延续了上一代的全部优点，强化的画面和故事情节引人入胜，并且增加了一系列新要素，其中包括训练小妖怪驯服野狼或其他野兽，驱使它们当作坐骑参与战斗，还可以通过训练不同种类的坐骑来提升部队的机动性或破坏性。

本作的成就稍显复杂，主要是由于成就要分两次游戏来拿，每条路线都要玩一次，很费时间，线上成就倒是很简单，但前提是要能找到志同道合的玩友。

文 SWB

| 总成就 | 1000点 | 成就个数 | 49个 |
|---|---|---|---|
| 线下成就 | 44个 | 线上成就 | 5个 |

## 入门类

这部分成就的取得基本上是顺着流程自动取得，难度不大。

### Rescuer of Kelda 15点

成就说明 将Kelda带回城堡。

成就拿法 流程自动获得。

### Industrious Magic 10点

成就说明 用TARGET魔法杀50人。

成就拿法 要按住X键，直到敌人死亡才算用魔法杀死敌人，最好的方法是杀死50个手无寸铁的村民。

### Big Chopper 10点

成就说明 物理攻击杀死50人。

成就拿法 按A键的物理攻击，前期的敌人基本都是几下就死，最好的办法仍然是杀村民。

### Red Rescuer 10点

成就说明 发现红鬼巢穴。

成就拿法 流程自动获得。

### Green Grabber 10点

成就说明 发现绿鬼巢穴。

成就拿法 流程自动获得。

### Blue Bringer 10点

成就说明 发现蓝鬼巢穴。

成就拿法 流程自动获得。

### Juno's Special Friend 20点

成就说明 让Juno成为你的情人。

### Dark Fay's Special Friend 20点

成就说明 让Dark Fay成为情人。

### Ghost Fay's Special Friend 20点

成就说明 让Ghost Fay成为情人。

### Kelda's Special Friend 20点

成就说明 让Kelda成为你的情人。

成就拿法 首先从你卧室的左侧走廊走下去，在你要选为情人的那个女人面前按A键将其选为主要情人，然后来到卧室的升级站里花3100块买齐物品即可。

### Armed and Dangerous 10点

成就说明 打造一把武器。

成就拿法 流程中会有关于打造武器的教学指导内容，当剧情进行到时顺手打一把就行。

### Blue Steel Look 10点

成就说明 打造带有Elemental的头盔和盔甲。

成就拿法 这里的头盔指的是Evil Eye头盔，打造它们需要打造用的石头Nordberg Forge stone和绿鬼巢穴，打造共花费各50名棕色红色绿色小鬼、11500块钱、450宝石和一块黑暗水晶。

### Weapons Nut 20点

成就说明 打造三把武器。

成就拿法 到打造武器的地方打造三把即可，没什么难度。

### Mayhem Maker 10点

成就说明 通过序章。

成就拿法 剧情即可拿到。

### Minion Harvester 10点

成就说明 收集10个生命球。

成就拿法 第一关杀白色小海豹即可收集到。

### Juno' Champion 15点

成就说明 将Juno带回城堡。

成就拿法 流程自动获得。

### Corruptor of the Queen 15点

成就说明 将Fay带回城堡。

成就拿法 注意最后Dark fay回传送门时不要杀死她即可自然拿到。



### Seal Slayer 20点

成就说明 杀死100只小海豹。

成就拿法 走控制路线比较好获得，在Nordberg北部一个畜栏里会有海豹不断地重生，但前提是你要控制足够多的人口，或者回原来的地方刷。

### Dark Emperor 30点

成就说明 杀掉Solarius。

成就拿法 随流程自动获得。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

### Treasure Hunter 50点

**成就说明** 找到游戏中城堡里的所有要素。

**成就拿法** 收集3块符咒石，3块打造石，6个小鬼指令，5块魔法升级石，5块生命升级石，9块魔法触媒和一个竖琴，这些都十分好找，很难漏过，就是有的发现的时候因为没有对应颜色的小鬼而拿不到，记下来就行了，后期再跑一趟，基本都在很明显很好发现的位置上。

### Mount Master 20点

**成就说明** 发现所有小鬼出生点。

**成就拿法** 出生点基本都在很明显的位置，地图上也有标记，稍微注意就不会错过，建议开始的训练关记好出生点标记的形状。

### Rock On 20点

**成就说明** 一发投石干掉15个敌人。

**成就拿法** 序章固定会让你使用投石器，敌兵会跟山上的敌兵会合，之后他们会一起攻过来，砸一下就好。

### Ghost Bringer 20点

**成就说明** 将Ghost fay变为情人。

**成就拿法** 别的都相同，就是最后Dark Fay回传送门时吸死她就行了。本成就和Corruptor of the Queen不能在同一周目取得。

**至此成就进度** 395/1000

## 进阶类

动点脑筋，拿到不难。

### Scrooge 20点

**成就说明** 收集50,000金币。

**成就拿法** 最好的方法是传送到Everlight Temple，打死蜘蛛女王拿完宝箱再传送回Nordberg，又可以再打一次Everlight Temple。

这是最快的刷法，那时你手里的钱应该也不少了。

### Minion Captain 10点

**成就说明** 解救10个被蛛网困住的小鬼。

**成就拿法** 这算一种收集要素，全地图只有10个被蛛网困住的小鬼，一开始的区域里有7个，北部地区有三个。

### Minion Gatherer 20点

**成就说明** 收集250个生命球。

### Minion Hoarder 25点

**成就说明** 收集1000个生命球。

### Minion Lover 30点

**成就说明** 收集5000个生命球。

**成就拿法** 有个简单拿法，中后期有个任务是要你将被带走的绿鬼带回到Netherworld，完成之后回到那里，进门上楼梯左转，踩下开关后会有矮人不断涌出，之后很快就能够通过杀矮人来获得生命球了。

### Gnome Grinder 20点

**成就说明** 杀死1000个矮人。

**成就拿法** 在拿"Minion Hoarder"成就时顺便就能获得。

### Ladies' Man 40点

**成就说明** 给你的情人们买家具。

**成就拿法** 先确定一个主要情人，给她买两个家具(床等)，然后换个主要情人如法炮制。最后再给自己买个王座就行了。

### Crystal Collector 15点

**成就说明** 收集15个黑水晶。

**成就拿法** 15个还是很好找的，流程到最后肯定会收集到多于15个，多转转就行。

### Master Builder 15点

**成就说明** 买一半的家具。

### Tyrant of the Tower 30点

**成就说明** 买齐全部家具。

**成就拿法** 每个情人都算上。还有自己的王座，最大的问题其实是钱。

当然，如果已经刷了50000金币就轻松多了。

**至此成就进度** 620/1000

## 高手类

主要是一定要多次游戏才能拿到的以及很难的收集类成就。

### Tyrant of Nordberg 25点

**成就说明** 屠杀或控制Nordberg。

**成就拿法** 即在Nordberg杀戮或者奴役100人，难点是此处有BUG，这里的房间砸开门之后会有两个人跑出，但是也有可能是一个人，如果出现一个人的情况那么这个成就就永远拿不到了，注意存档。

### Town Razer 15点

**成就说明** 毁灭一座城市。

**成就拿法** 注意杀光人还不够，一定要拆掉房子才算。

### Walking Apocalypse 30点

**成就说明** 毁灭Nordberg跟Everlight。

**成就拿法** 注意事项同上。

### Slaver 15点

**成就说明** 奴役一个城市。

**成就拿法** 控制该城100名居民即可。

### New World Order 30点

**成就说明** 控制Nordberg和Everlight。

**成就拿法** 控制两座城市的总共200名居民，还是BUG的影响最大。

### Tyrant of Everlight 25点

**成就说明** 屠杀或控制Nordberg。

**成就拿法** 注意事项同Tyrant of Nordberg，但是注意这里还有可能遇到另一个BUG，有的玩家杀死了100人也解不开成就，这就只能读档了。(仅在这里出现的BUG)

### Perfect Horde 30点

**成就说明** 所有小鬼升级完成。

**成就拿法** 共要16块黑水晶。

### Ultimate Collector 30点

**成就说明** 收集所有30块黑水晶。

**成就拿法** 需要参考官方地图的成就，自力很难。

### Kitted Out 20点

**成就说明** 打造Inferna的头盔和盔甲。

**成就拿法** 要先收集到全部三块打造石，这要到流程很靠后才有可能，然后你还要为此付出175名棕色小鬼，100名红色小鬼，100名绿色小鬼，75名红色小鬼，16000金币，90块宝石和5个黑水晶。



### The Dominator 40点

**成就说明** 控制率达到100%。

### The Destructor 40点

**成就说明** 毁灭率到达100%。

**成就拿法** 这是最困难的两个成就，必须要两次游戏走不同路线才能达成，要么做彻底的奴隶主，要么做彻底的杀戮狂，千万不要中间转换路线，所有的支线任务、分支选择也要一致。很容易错选。村民不会复活或者再次被控制，因此机会只有一次，一定要存好档。

**至此成就进度** 920/1000

## 线上成就

本作的线上成就十分简单，找好友配合一下，十来分钟就能全部搞定。

### Snatcher 10点

**成就说明** Pirate Plunder map胜利一次。

### Pillager 20点

**成就说明** Pirate Plunder map胜利十次。

### Conqueror 10点

**成就说明** Dominate map胜利一次。

### The Big D 20点

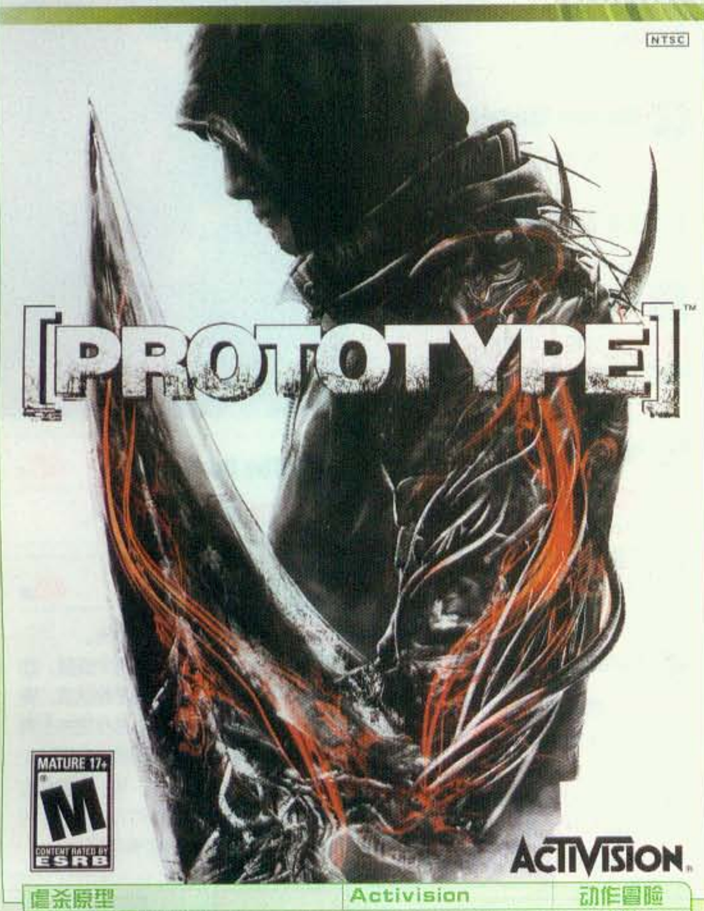
**成就说明** Dominate map胜利十次。

### Adversary 20点

**成就说明** 在ranked versus中杀死敌方霸王二十次，可以累积。

**1000点 完成!**

TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY




| 虐杀原型 | Activision | 动作冒险 |
|---|---|---|
| X360 | Prototype | 美版 |
| | 2009年6月9日 / 1人 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | 对应玩家年龄：17岁以上 |

本作是一款开放式自由式动作冒险游戏，类似"《横行霸道》系列"。游戏的主角Alex Mercer本是一名在科学实验中遭遇基因突变的倒霉蛋，然而突变的同时也获得了超乎常人的强大能力。

当主角杀死路人或敌人时便可以吸收他们的记忆、能力，甚至能变成他们的样子。随着吸收被杀死敌人以及路人的数量不断增加，Alex的能力也会随之逐渐增强。最终能够学会诸如将自己的身体变化成武器攻击或是硬化身体表面皮肤以抵御敌人进攻等神奇的能力，并且恢复自己的记忆。游戏的动作感十足，那种毫无顾忌地狂奔在曼哈顿的畅快绝对让你大呼过瘾，通过吸收记忆来推进剧情发展的方式也十分出彩。

游戏的成就获得难度偏高，除了要处理大量枯燥的任务外，HARD十分变态的难度也将会给各位带来不小的挑战，所幸均为线下成就，三周目差不多就能全部搞定，大概需要40个小时。

文 LEAFONWIND

总成就 1000点 成就个数 40个

## ■全成就推荐流程：

游戏一开始有EASY和NORMAL两个难度，通了NORMAL难度后开启HARD难度。

一周目EASY难度，可以在该难度完成大部分收集类成就。一周目由于涉及大量的收集和分支任务，流程将达到30小时左右。

二周目NORMAL难度，只做流程，不做分支，此举为的是开启HARD难度。之所以不推荐以NORMA难度开启一周目，是因为此难度主角体力少，分支任务里面的战斗任务将会非常困难。

三周目HARD难度，只做流程，避开所有不必要战斗，但即便是如此该难度也十分棘手，如果本作有个"百折不挠的精神"这一成就，相信你完成HARD之后一定会解开的。二、三周目要花费将近20小时左右。

所幸的是游戏便利的存档系统，如果你感觉到枯燥，可以同时开三个周目一起进行。

### Revenge Revisited 60点

成就说明 HARD难度通关。

成就拿法 首先必须以NORMAL难度通关才可以开启HARD难度进行游戏。游戏主线共有31个任务，而想要以困难难度通关，其过程一点也不容易，甚至是枯燥的。由于主角的不堪一击，所以要尽量躲避一切跟主线无关的战斗。

### Endless Hunger 10点

成就说明 吸收200人来回复生命。

成就拿法 只有僵尸，人类和步兵都被吸收，不论是悄悄的吸收还是进攻性质的吸收都可以。考虑到成就Nice Guy的完成，请尽量吸收感染者而非人类。

### Trail of Corpses 30点

成就说明 杀死53596名感染者。

成就拿法 感染者包括所有非人类生物，并非只有僵尸。非常无聊的成就，推荐方式：等到后期城市的感染率达到80%的时候，城市将到处都是感染者，此时抢一辆坦克，不断前进，向一切僵尸开炮，几个小时后即可解开此成就。

### Wrecking Yard 20点

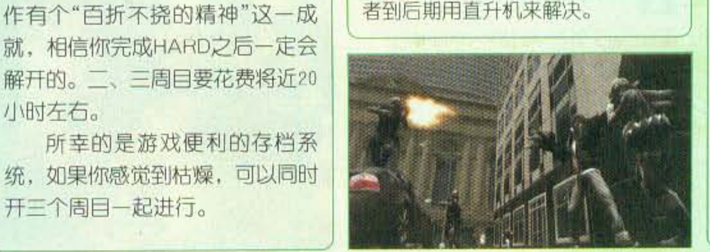
成就说明 摧毁2000辆载具。

成就拿法 载具可以是汽车，坦克和直升机，推荐后期用坦克跑到有两车道的地方，左边的车用轧，右边的用炮轰……很快即可解开成就。

### Misconception 20点

成就说明 摧毁25个即将被孵化的水塔。

成就拿法 此种水塔只在红色区域有，标志是空中有乌鸦盘旋，在你接近水塔后水塔会开始变形，你有5秒钟的时间摧毁水塔，否则水塔将孵化。推荐使用鞭子形态远程攻击，或者到后期用直升机来解决。



### Brain Trust 20点

成就说明 完成分支任务中的所有吸收任务。

成就拿法 分支任务有三种难度，成功完成后开启下一难度，三种难度的分支任务都做完后即可解开此成就。

### Streetwise 50点

成就说明 收集全部的蓝色光球。

成就拿法 GTA LIKE游戏都有的游戏部分，共200个，详见附录图Streetwise。



### Polymath 40点

成就说明 收集全部的紫色光球。

成就拿法 总共50个紫色光球，详见附录图Polymath。

### Half-Truths 10点

成就说明 不惊动军方完成一个任务。

成就拿法 参照下一条成就拿法。

### Mankind Is Your Mask 40点

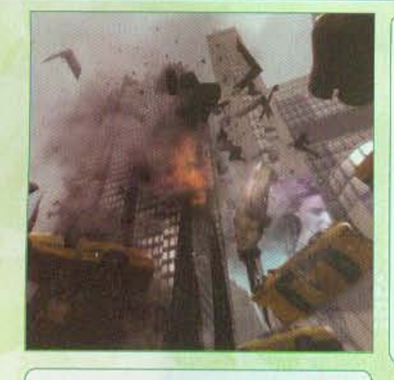
成就说明 不惊动军方完成三个任务。

成就拿法 三个任务必须是主线任务。第一个比较简单的任务是在护送医生到一个坦克旁时，只要不攻击、不经过军事基地，就可以不惊动军方完成此任务；该任务紧接着的下一个任务也非常适合完成；第三个任务在得到红色视线之后（能看清谁是感染者的视线）很快就可以获得，后期也有可以不惊动军方即可通过的任务，累计完成三个后，解除成就。

### The Butcher 30点

成就说明 5秒内杀死50个生物。

成就拿法 看似不可能，其实很简单，跳上坦克，5秒内起码可以开2到3发炮，前往时代广场开炮就是了，另一个方法是在人多的地方使用必杀。



### Return Fire 10点
成就说明 抓住水蛭扔过来的载具并扔回去，并且击中水蛭。
成就拿法 游戏中后期会经常出现地面上的巨大触手，这就是水蛭，按LT键锁定水蛭，等它扔载具过来，按B键抓住车，再按B扔回去，击中即可解开成就。

### Gunning 10点
成就说明 一场战斗中消灭20个直升机。
成就拿法 非常困难的成就，因为除非你一直移动，游戏中很少同时出现20辆直升机。对场地熟练后再尝试此成就。

### Cleanup 10点
成就说明 处于鞭子形态，用一击杀死15名以上的生物。
成就拿法 鞭子最好小小升级一下，然后去时代广场，用X或Y往人多的地方攻击，一击杀死15名以上的敌人即可解开成就。

### The First Thread 10点
成就说明 回忆第一个记忆碎片。
成就拿法 游戏第三幕结束后即可回忆第一个记忆碎片，攻关过程必解成就。

### Self-Deception 20点
成就说明 通过一特殊记忆碎片，了解主角的真相。
成就拿法 吸收James Winninger后，即可回忆起主角的真相，至于这个人在哪里，只要解开Web of Knowledge的成就后则必定能吸收到这个人。

### Web of Knowledge 60点
成就说明 吸收所有的记忆碎片。
成就拿法 收集成就，详见附录图Web of Knowledge。

### It's Him! 10点
成就说明 静悄悄吸收5个军方基地中的长官。
成就拿法 首先要升级PATSY这个技能，吸收一个普通士兵后低调走进一个基地，在背后静悄悄的吸收长官，后到其他基地用同样方式吸收长官。LT键锁定，按住RB键不放，走到长官身后，按下X 键即可静悄悄的吸收。

### In Plain Sight 10点
成就说明 躲避十个攻击小队的追击。
成就拿法 引发一个军方的警报，然后你会得到消息说一个攻击小队开始追击你，立马逃跑，跑到安全距离后即敌人看不到你了，切换成平民，低调逃跑，不一会你会收到攻击小队离开的消息。重复10次即可解开成就。此成就不必刻意解开，因为到后期你会经常躲避不必要的战斗。

### Infiltrator 20点
成就说明 以长官身份渗透到10个军方基地的仓库。
成就拿法 游戏中每个军方基地都有一个仓库，仓库外面的基地必定有一个长官，设法不引发警报吸收掉，然后低调进入仓库。重复十次即可解开成就。

### Threat Elevated 20点
成就说明 消灭25组攻击小队。
成就拿法 这里的攻击小队指直升机小队，引发警报，消灭直升机小队后，重复25次即可解开成就。

### Repossession 10点
成就说明 抢夺50辆载具。
成就拿法 载具可以是坦克，也可以是直升机。抢夺50辆后即可解开成就。

### SME 20点
成就说明 得到抢夺直升机的能力。
成就拿法 通关必得成就。

### Surface-To-Air 10点
成就说明 用坦克打下50架直升机。
成就拿法 累积型成就，抢夺坦克，在坦克里面消灭50架直升机后解开。

### Evolutionary Step 10点
成就说明 升级一项技能。
成就拿法 非常简单的成就，任意升级一个技能后即可解开。

### Unnatural Selection 40点
成就说明 所有技能升级完毕。
成就拿法 由于最后的几个技能都要花费大量的点数，你必须一周目做完所有的任务来得到点数。

### The Cleaner 20点
成就说明 消灭20个军方据点或者被感染的巢穴。
成就拿法 消灭20个军事基地或者巢穴即可解开成就，推荐专打巢穴，因为军事基地比较难摧毁，而开着坦克炮轰巢穴的5个要害则可以很快灭掉巢穴。

### In The Web 20点
成就说明 吸收50个存有记忆碎片的目标。
成就拿法 收集类成就，游戏中共有130个记忆碎片，吸收其中50个而不是杀死，即可解开此成就。

### Au 40点
成就说明 所有分支任务得到金牌。
成就拿法 游戏中共有10个跑酷任务，10个降落任务，24个刺杀任务，9个混战任务共53个分支任务。每个任务有三个困难等级，金银铜三个，全部达到金牌后即可解开此成就。游戏中比较无聊的成就，过程相当枯燥。

### Nice Guy 40点
成就说明 通关过程保持吸收的市民在不超过10人。
成就拿法 万一你不小心按到B抓住一个无辜的市民，那么请按B键及时把他扔出去，不用管他是否会摔死，千万不要按Y吸收她。游戏中躲避直升机的成就可能会要求吸收一个市民用来伪装，除此之外绝对不要吸收市民。如果你要补血，吸收感染者吧。得到此成就后即可放开手脚尽情吸收。

### Hard To Kill 60点
成就说明 不死亡通关。
成就拿法 一周目EASY难度，要注意经常存档，一旦死亡，退回主菜单，读取游戏，而不是让游戏从CHECK POINT处开始，任务失败不代表死亡。





### Speed Bumps 20点

成就说明 驾驶一辆坦克轧死500个市民。

成就拿法 此过程起码要花10分钟，普通情况下你开车坦克想嚣张这么久是很困难的，途中如果遇到军方很可能会导致坦克中途爆炸。而在第三关和第四关中，你所取得的坦克是无敌的，开到人行道上尽情的碾过行人吧（汗）。主角开的不是坦克，是寂寞。

### Pt 60点



成就说明 所有任务达成白金。

成就拿法 想要开启白金，你必须达成Au这个成就，即以金牌完成所有任务，才能开启白金奖牌。如果你之前的得分已经超过白金则不必再挑战。这个成就意味着你要把53个任务再痛苦地做一遍……

### Crossing The T 10点

成就说明 击败Hunter。

成就拿法 流程BOSS，必得成就。

### Errand Boy 10点

成就说明 击败Specialist。

成就拿法 流程BOSS，必得成就。

### Children of Blacklight 20点

成就说明 击败Supreme Hunter。

成就拿法 流程BOSS，必得成就。

### On Instinct 20点

成就说明 击败Mother。

成就拿法 流程BOSS，必得成就。

### One Thousand Suns 40点

成就说明 击败Supreme Hybrid。

成就拿法 流程BOSS，必得成就。

### Hope 20点

成就说明 发现希望背后的真相。

成就拿法 吸收某一特殊的记忆碎片，解开Web of Knowledge后必解此成就。

### Origin 20点

成就说明 发现绿色伊丽莎白的秘密。

成就拿法 吸收某一特殊的记忆碎片，解开Web of Knowledge后必解此成就。

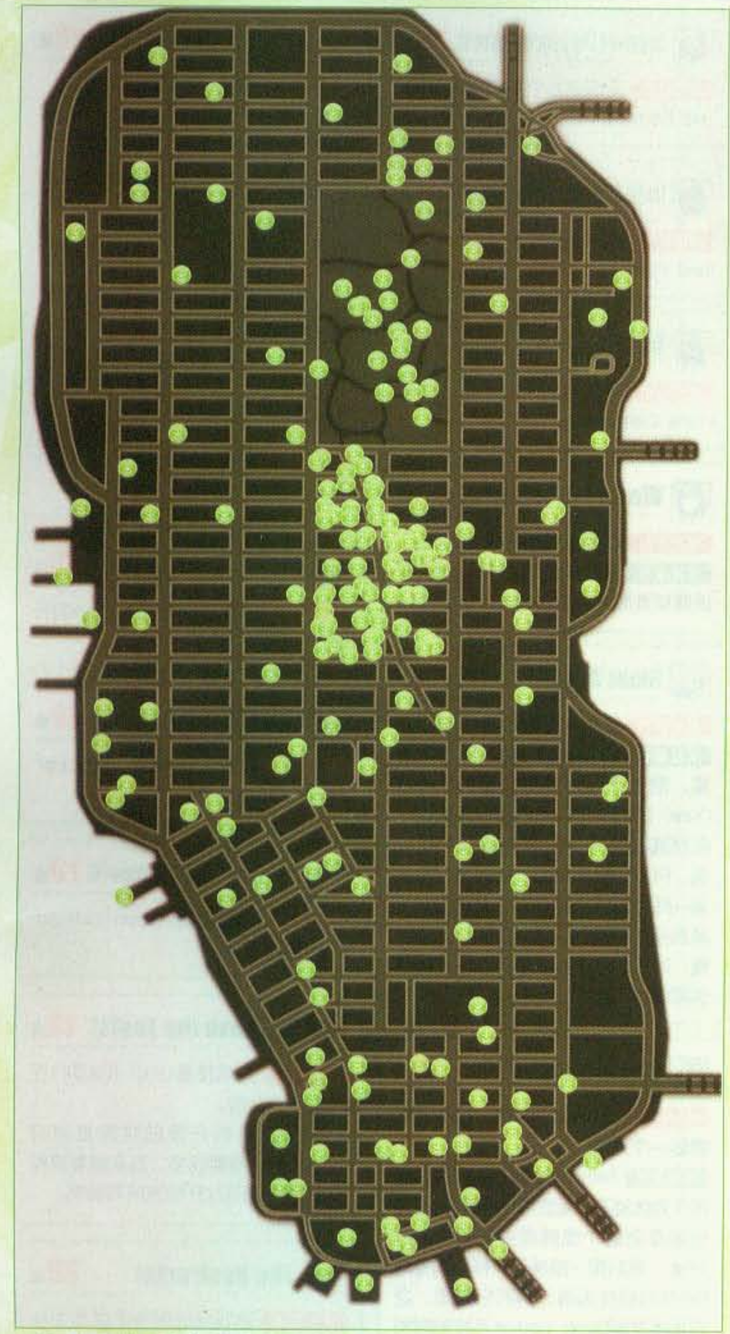
1000点 完成！

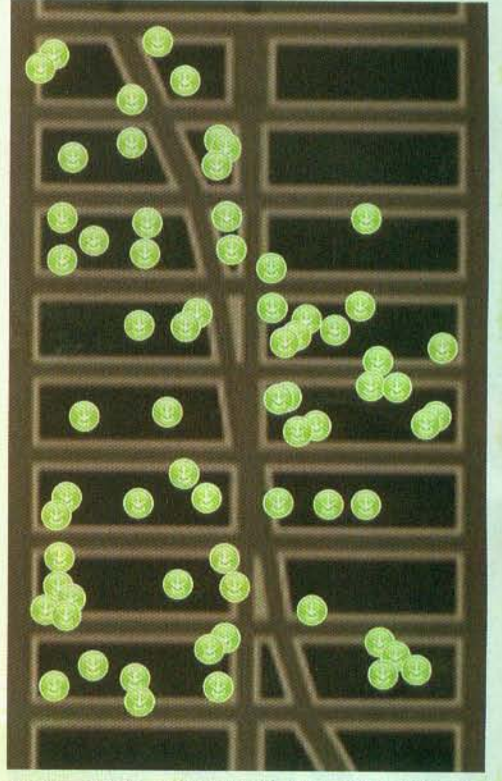
附录

■Web of Knowledge全部记忆碎片位置。



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织





△Streetwise全部蓝色光球位置（中心地区）。



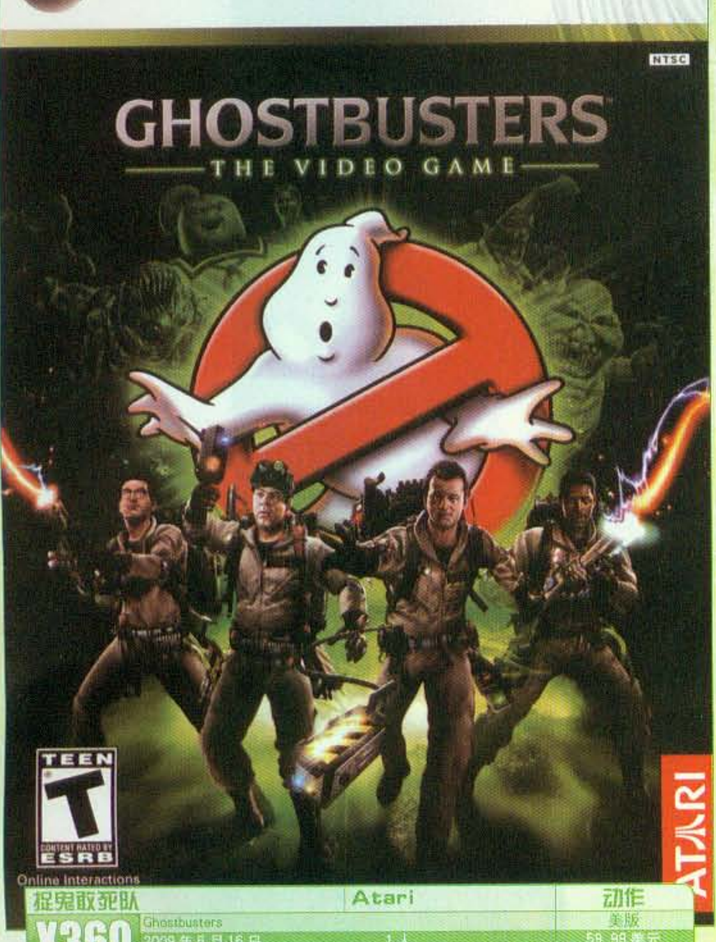
△Streetwise全部蓝色光球位置。



△Polymath全部紫色光球位置（中心地区）。



■Polymath全部紫色光球位置。




| 捉鬼敢死队 | Atari | 动作 |
|---|---|---|
| X360 Ghostbusters | | 美版 |
| 2009年6月16日 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：13岁以上 |

1984年上映的电影《捉鬼敢死队(Ghostbusters)》(又名：《魔鬼克星》)可是说是影史上最受欢迎、也是最好笑的喜剧之一，它融合了动作、冒险、以及令人瞠目结舌的电影特效。影片讲述三个大学教授专门研究鬼怪灵异之事，他们组建了一个“捉鬼大队”，以最新科学仪器对付在纽约市出没的猛鬼。游戏延续了系列的剧情，故事设定在1991年，讲述了电影第二部结束两年后的故事。由于捉鬼敢死队大受雇主们的欢迎，队伍的业务多到接不过来。他们需要寻找第五个成员，也就是玩家扮演的新角色。尽管多人模式中你可以自己选择那些经典的捉鬼队员，但在单人模式中你只能老老实实的做你的菜鸟。

本作可谓是电影改编游戏中的佼佼者，既让Fans回忆了电影原作，又通过游戏来亲身体验了自己的一次捉鬼之旅，游戏本身不难，玩起来也很有趣，成就更是十分容易。无论是原作电影爱好者、动作游戏粉丝，还是成就饭都可以一玩。

文 SWB

| 总成就 | 1000点 | 成就个数 | 50个 |
|---|---|---|---|
| 线下成就 | 40个 | 线上成就 | 10个 |

## 入门类

随流程就可以拿到的成就，或者稍微注意一下就能入手。

### We Have the Talent! 20点
成就说明 完成训练关。

### The Flowers are Still Standing! 20点
成就说明 完成第一个关卡Welcome to the Hotel Sedgewick。

### Once S'more into the Breach 20点
成就说明 完成第二个关卡Panic in Times Square。

### Get Her! 20点
成就说明 完成第三个关卡Checking Out the Library。

### Ghost Fever Grips New York 20点
成就说明 完成第四个关卡Museum of(Super)Natural History。

### Somebody Saw a Cockroach on 12 20点
成就说明 完成第五个关卡Return to the Sedgewick。

### Let Me Guess, Gozer Worshippers 20点
成就说明 完成第六个关卡Lost Island Rising。

### Disaster of Biblical Proportions 20点
成就说明 完成第七个关卡Central Park Cemetery。

### We Came, We Saw... 50点
成就说明 以简单或中等难度通关。
成就拿法 这些成就很简单，你只要选简单难度通一次关就行了。

### Slam Dunk! 15点
成就说明 完成一次Slam Dunk捕捉。
成就拿法 这种捕捉方式俗称大灌篮，需要先升级陷阱装置的Slam Dunk Trapping，然后和普通捕捉一样削减鬼魂的HP，再用射线抓住鬼魂，再与一般捕捉时一样遛鬼，当蓄满一格撞击槽之后用LT＋方向键把鬼魂直接撞在陷阱上，就可以快速收鬼，这个成就也就入手了，这是后期必须掌握的技巧。

### Slime Dunk! 15点
成就说明 用Slime Tether这种武器捕捉一个鬼魂。
成就拿法 Slime Tether就是可以把两个物体连在一起的那种绳索，要轻松地拿到这个成就需要升级Fast Trap，然后像一般捕捉一样削减鬼魂HP并且抓住鬼魂，再把它撞晕，之后迅速发射Slime Tether连接陷阱和鬼魂，如此就可以捕捉到它了。

### Stasis Dunk! 15点
成就说明 用Stasis Stream捕捉一个鬼魂。
成就拿法 用Stasis Stream可以将一个鬼魂定住，之后迅速在它的下面放置一个陷阱，等鬼魂能动了以后就会被收，觉得不保险的玩家可以升级Fast Trap然后把鬼魂撞晕之后再定住，会简单一些。

### I Ain't 'Fraid of No Ghost! 10点
成就说明 捕捉一只鬼魂。
成就拿法 随便你用什么方法，捉一只就行，不捉你怎么玩下去啊。

### Aim for the Flat Top! 10点
成就说明 消灭一个敌人。
成就拿法 这个和上面那个成就都可以在剧情里入手。

### Heat 'Em Up 20点
成就说明 完成所有Proton Gun的升级。

### Mother Pus Bucket! 20点
成就说明 完成所有Slime Gun的升级。

### We be fast! They be slow! 20点
成就说明 完成所有Dark Matter Generator的升级。

### I Don't Want My Face Burned Off 20点
成就说明 完成所有Meson Collider的升级。

### We Have the Tools! 40点
成就说明 完成装备(PKE和陷阱)在内的所有升级。
成就拿法 所有升级总共需要资金166500元，别看钱多，其实随着流程进行你肯定可以升级完所有装备。

### The Destructor 30点
成就说明 游戏完成时资产总损失在3,000,000元以上。

### Nice Shootin', Tex! 30点
成就说明 游戏完成时资产总损失在100,000元以下。
成就拿法 所谓资产总损失就是你在攻关过程中打坏的坛坛罐罐，桌子椅子之类的东西，这些东西都是会在一关结束之后计算总额的(不过放心，不会直接扣你钱)。

这个成就的关键有两点：一是只有前五关才有计数。二是在第四关Museum of (Super)Natural History里的东西可都是值钱货，想拿The Destructor就要全打破。想拿Nice Shootin', Tex! 的话这关最好不要出手，让队友解决敌人，因为他们打破东西不算损失。

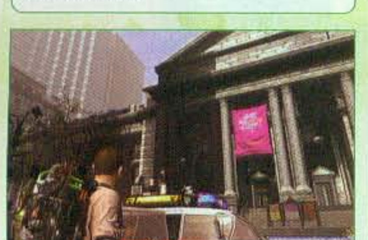
### ...And You Want to Keep It? 20点

**成就说明** 找到一个被诅咒的物品。

**成就拿法** 所谓被诅咒的物品就是当你打开PKE扫描时发出紫色光芒的东西，随便捡起来一个就可以，建议在第一关找，位置都很明显。

### I'm Picking Up A Signal... 20点

**成就说明** 将一个超自然现象物体进行100%扫描。



### Back Off Man. I'm a Scientist 40点

**成就说明** 100%扫描每一个超自然物体。

**成就拿法** 扫描就是按Y键，100%扫描需要离近点对准鬼魂，等蓝灯亮起时按RT键扫描，其实有一个诀窍可以降低技术难度，就是可以连续扫描几次，照样可使扫描率升为100%。这里建议大家看到一种新敌人就要先扫描再干掉，建议在高一点的难度下完成，因为队友可能会快手快脚地先一步干掉鬼魂。比较容易漏掉的鬼魂是第四关的Queen Ghost，需要用绿色粘液将它们从被附身的人身上打出来，在选关画面可以看到本关有过少敌人以及你已经扫描了多少。

### I'm a Ghostbuster, Not a Doctor! 20点

**成就说明** 救治队友20次。

**成就拿法** 原地站着等队友被鬼魂放倒再上去救他就行，建议在高难度下前几关进行，队友倒下的很快，你过去救也不会让自己陷入危险。

### I Feel So Funky 5点

**成就说明** 被一个鬼魂喷上粘液。

**成就拿法** 在鬼魂面前站着不动就行。

### Total Protonic Reversal 5点

**成就说明** 被自己的武器打到。

**成就拿法** 贴着墙并对着墙放一发Boson Dart即可。

### You Gotta Try This Pole! 5点

**成就说明** 在消防站上层的消防管子旁按A键滑到下层。



### It's Slime Time 20点

**成就说明** 对15个鬼魂使用Slime Tether这一武器。

**成就拿法** 注意如果将两个鬼魂连在一起算是对两个鬼魂用过Slime Tether 。

### I Looked at the Trap, Ray! 20点

**成就说明** 回收20个捉住鬼魂的陷阱。

**成就拿法** 注意这个陷阱必须是你自己放置的，完成流程的话肯定不止亲自防止陷阱并捉20个鬼魂。

### Kosher! 10点

**成就说明** 摧毁第一关餐桌上的火腿。

**成就拿法** 在最长的一个餐桌上，毁了这个桌子上所有的东西即可。



### I Love You When You Rough-House! 10点

**成就说明** 第二关的一间办公室里摧毁所有的东西。

**成就拿法** 在进入办公室以前你会和一群蘑菇怪战斗，干掉他们后进入屋子毁掉一切你看到的东西，包括门窗桌椅。

### But the Kids Love Us! 20点

**成就说明** 第三关进入儿童阅读室。

**成就拿法** 该大厅左侧有一个房间，该房间的门后有一个桌子，用Capture Stream移开桌子进入屋子即可。

### You Never Studied 10点

**成就说明** 第四关内战博物馆中打开所有扬声器。

**成就拿法** 这个屋子的特点是中间有两个骑马士兵的雕像。共有四个扬声器，分别在入口右侧，左边角落和两匹马身上各一个。



### I've Quit Better Jobs Than This. 20点

**成就说明** 第五关清除更衣室里的污物。

**成就拿法** 剧情里打开电源回到一层，跟着PKE的蓝色射线就会到达更衣室，清掉里面的黑色粘液就行。



### Hedgebuster 10点

**成就说明** 烧毁花园里所有植物。

**成就拿法** 用proton beam 可以点火，这个花园是刚上岛通过小路之后发现的那个。

### One down, on the Ground! 20点

**成就说明** 在圆形广场上摧毁一个浮空的棺材。

**成就拿法** 圆形广场就是中间有一个大树的地方，注意不要等棺材落地。

### Ghostbusters Drinking Game 40点

**成就说明** 在每一个饮水池里喝过水。

**成就拿法** 游戏中共有8个饮水池，打开地图可以看见。



**至此成就进度** 750/1000

## 进阶类

其实本作没有真正意义上难拿的成就，这部分成就只需要稍微留点神就能轻松拿到。

### Are You A God? 100点

**成就说明** 其实本游戏的最高难度不是想象中那么困难，就是注意一下万一有两个队员同时倒下的话记得一定要及时就起来，还有就是尽早升级出大灌篮减少捕捉时间。

### Spores, Molds, and Fungus 40点

**成就说明** 找到所有42个诅咒物品。

**至此成就进度** 890/1000





## 线上成就

### Loans Paid Off 10点

**成就说明** 线上游戏赚10万元。

### On the Payroll 10点

**成就说明** 完成一个线上战役。

### Egon's Guinea Pig 10点

**成就说明** 使用每种可获得的道具。

### Payday! 10点

**成就说明** 所有线上战役中获得过一次最高奖金。

### It's a Living 10点

**成就说明** 线上捉50个鬼魂。

### Wanted! 10点

**成就说明** 消灭三个最高通缉鬼魂(Most Wanted Ghosts)。

### Employee of the Month 10点

**成就说明** 在线模式每个任务都获得最高奖金。

### No Job Too Big 10点

**成就说明** 消灭所有最高通缉鬼魂(Most Wanted Ghosts)。





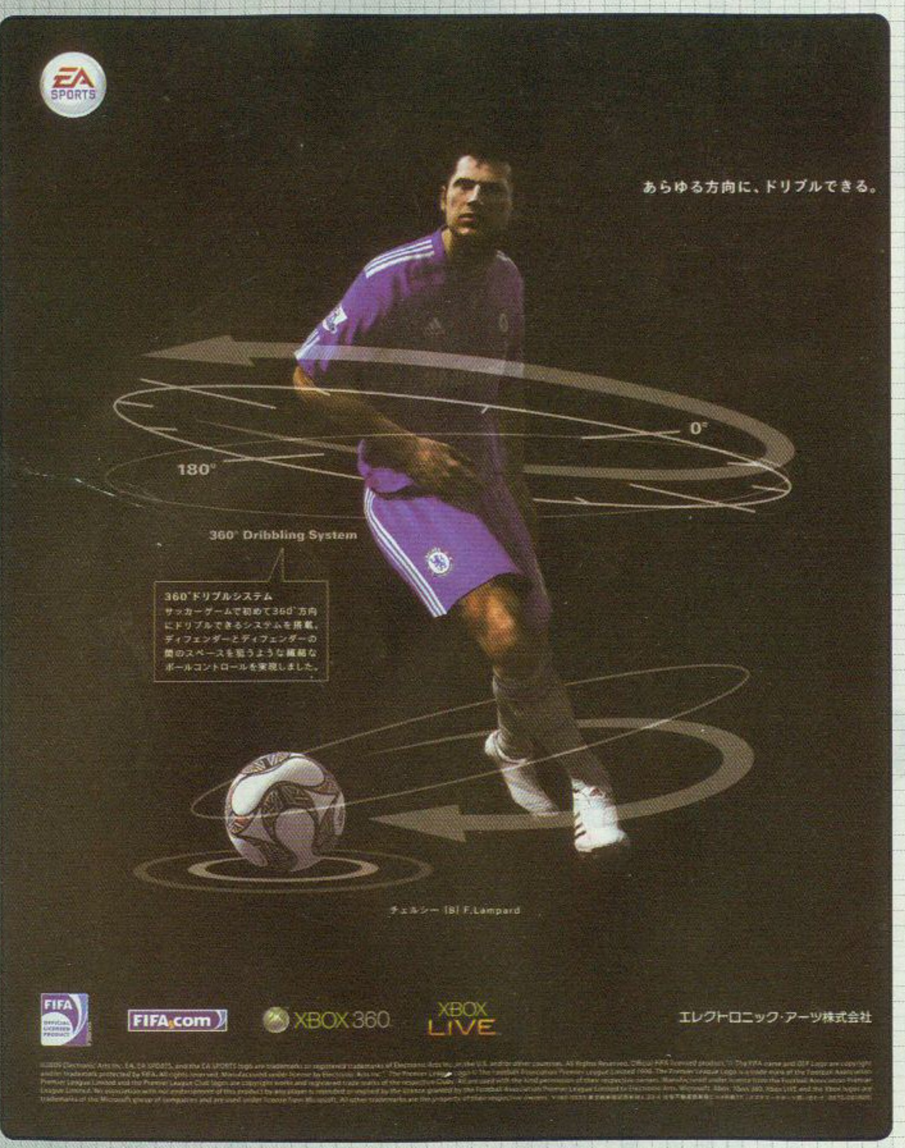
### Gozer's Most Wanted 15点

**成就说明** 完成线上模式所有地点的所有任务。

### Overachiever 15点

**成就说明** 在线模式取得250万元，超过30个任务奖励，完成50个任务。

**1000点 完成！**







■《FIFA 10》

自进入次世代以来，之前被竞争对手《WE》压得抬不起头的《FIFA》猛然发力高歌猛进，将前者已经甩得八丈开外。除了在画面上的不断进化之外，EA还对游戏系统进行了深度的改革与创新，悉心汲取对手的先进经验，同时也开创了很多独有的系统，例如广告中宣传的360度带球系统，令整个游戏的愈发得贴近现实。这是一款值得让所有足球迷好好体验的游戏，抛弃你的偏见，这里有无限的可能性。

# BATMAN

## ARKHAM ASYLUM

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》是本年度的一大黑马，游戏给玩家的体验可以和前年的黑马《生化奇兵》媲美，将动作的爽快和冒险的刺激完美结合，这种道德上的探讨和对原作主题以游戏方式的表现让本作成为不可多得的佳品！拥有 70 年历史的“《蝙蝠侠》系列”漫画是游戏最强大的后盾，剧本是由大受好评的《蝙蝠侠 动画系列》的剧本作者亲自撰写，环环相扣的情节引人入胜，绝大多数经典的角色合理地安排在故事线中，其中几位主要角色与蝙蝠侠展开特色十足的战斗，小丑、小丑女两个反面角色的代表性人物不管是动作捕捉还是配音、演出都精彩至极，角色的个性如旗帜般鲜明，只要是对原作稍有了解的玩家，就能体会到游戏中随处可见的闪光点，小丑的每一个动作、每一个表情、每一句话都径直刺中你紧绷的神经。虚幻引擎 3 表现的画面非常棒，流程设计得精彩纷呈，没有冷场或枯燥的环节，一气呵成，数场 BOSS 战特色十足，战斗部分乍看显得单调，当真正了解战斗的精髓“拳不走空、速战速决”后会发现战斗系统颇有讲究。两种挑战模式拥有一定难度，240 个收藏要素让游戏内容丰富至极。不管是喜欢漫画、动画、电影还是对蝙蝠侠有着哪怕一丝兴趣的你，没有任何理由错过这款精彩之作！

| 蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 | | Eidos/Rocksteady | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| X360 | Batman: Arkham Asylum | | 美版 |
| | 2009年8月25日 | 1人 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：18岁以上 |



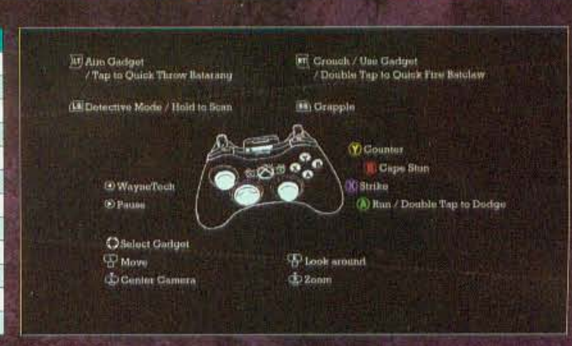
文 雷电 协力 pig 美编 anubis

# 基础篇 Basic

游戏是自动记录的，每当切换场景后，屏幕右下角会显示出旋转的白色环形小图标，这就是在记录啦！游戏一共 3 个难度，最高的 HARD 难度下没有反击动作提示，也就是说敌人头上不会有蓝色、红色的线条，所以不推荐从 HARD 开始玩起。

蝙蝠侠的战斗讲究的是利索，出招就要打中人，否则就不要出招，另外，以不动化万动，防御反击的发动也十分重要。只有不出空招，连击（Combo）才会继续。

| 操作 | |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| LS | 视角居中 |
| 右摇杆 | 转动视角 |
| RS | 放大视角 |
| 方向键 | 选择道具 |
| X | 攻击／滑行飞踢 |
| Y | 反击／击晕 |
| B | 斗篷眩晕 |
| A | 动作／跑／攀爬／连接两次为躲避 |
| LB | 进入侦查模式／按住为扫描 |
| LT | 按住为瞄准／轻按一下为快速扔出飞镖 |
| RT | 蹲／使用道具／连接两下为快速释放蝙蝠爪 |




## 蝙蝠侠的战斗

### 移动 Movement

推左摇杆就可以移动蝙蝠侠，按住 A 可以跑动。A 键的功能还有很多，在高台前按 A 可以跳起来扒住边缘并爬上去；较矮的障碍可以直接越过；按住 A 跑到平台边缘蝙蝠侠会自动向前跳跃；在跳跃途中按住 A 键蝙蝠侠会将斗篷支撑起来在空中滑行，增加跳跃的距离；左摇杆推方向并连按两次 A 可以使出翻滚动作，在敌人身前向敌人推左摇杆按两次 A 可以从敌人头顶翻过……其中在场景中移动的动作都非常连贯，只要玩家推左摇杆并按住 A 就可以完成大部分的攀爬、跳跃行动。而翻滚的躲避动作更是战斗中经常使用到的技巧，使用翻滚不会中断连击，可以躲避敌人或向敌人靠拢以便发动下一次攻击进行连击。



### 普通攻击 Strike

蝙蝠侠是不杀人的，所以游戏中都是将敌人打到不省人事状态（Unconscious），而被敌人杀死的人都是死亡（Deceased）。按 X 键就可以连续发动攻击，攻击的动作非常丰富，蝙蝠侠会根据敌人所处的位置做出相应的攻击动作。不过胡乱按攻击键是无法有效命中敌人的，需要向着目标敌人的方向推左摇杆并按下攻击键，如果蝙蝠侠身体的姿势和位置合适，他就会发出适时的攻击动作，如果较近且正面对着蝙蝠侠，就会是普通的拳击；如果背对，有可能是回身一击也有可能是飞起一脚；如果较远，蝙蝠侠会飞身过去踢中敌人……玩家一定要切记不要胡乱连按，一定要和蝙蝠侠的招式一样有节奏，攻击频率（按键频率）适中，将方向把握好，就能很轻松地攻击到敌人，这也是达成连击的技巧之一——拳不走空！

### 反击 Counter

当敌人要发动攻击的时候，蝙蝠侠会发动“蝙蝠直感”，敌人的头顶会出现几段蓝色的小线条，这时候如果蝙蝠侠没有做任何攻击动作的话，按下 Y 就会发动反击，做出漂亮的拆招动作并攻击敌人，伤害比普通攻击要大。反击也会计入连击数中。



### 击晕 Takedown

游戏中有很多直接将敌人击晕的技能，在不同的情况下按 Y 键发动击晕技，每种击晕技发动时会有不同的效果，发出的响声大小也不同。

| 名称 | 使用方法 | 响声 |
|---|---|---|
| Silent Takedown | 潜行接近敌人背后，靠近到一定距离后发动。 | 无声 |
| Ground Takedown | 当敌人倒地并头顶冒出旋转星星时可以发动。 | 无声 |
| Corner Takedown | 在墙角靠墙等待敌人靠近时发动 | 无声 |
| Ledge Takedown | 在走廊的扶手处悬挂，有敌人靠近扶手经过面前时发动 | 噪音 |
| Glide Kick+Ground Takedown | 在石像或平台边缘有滑行飞踢提示时飞踢击倒敌人并追击 | 噪音 |
| Glass Smash Takedown | 站在玻璃制成的天花板上，当下面有敌人经过时发动 | 噪音 |
| Inverted Takedown | 在石像上悬挂，底下经过敌人时发动（需要技能） | 噪音 |




### 斗篷眩晕攻击 Cape Stun

蝙蝠侠的斗篷可以在战斗中发挥巨大的作用。如果直接攻击使用武器的敌人，他们会进行格挡，不会受到伤害，可以按斗篷眩晕攻击键 B（Cape Stun），蝙蝠侠就会挥动巨大的斗篷迷惑敌人，让敌人进入眩晕。装备武器的敌人要发动攻击时敌人头顶会有红色的短线条，此时如果距离较近就一定要按下 B 键晃晕敌人。另外，当敌人举起场景中的道具当做武器的时候，他们的头顶也会出现红色线条，上前使用斗篷眩晕可以让其丢下道具。

## 潜行 Sneak

游戏中潜行是非常重要的部分，一些关卡强制玩家必须进行潜行，否则会导致任务失败。潜行没有太多的提示，玩家要根据感觉隐藏自己的身形，按住RT键俯下身子前行的话，一般只要不直接暴露在敌人的视线中就不会被发现，如果是普通的直立行走或跑动就会发出一些声响，很容易引起前方不远处背对你的敌人的注意。

场景中四通八达的通风管道可以进入、地板上的铁网下面的小沟渠也可以蹲下后跳进去（按住RT蹲下按A），之后可以在地表以下的浅管道内移动。

墙角可以靠近后蹲下靠墙，之后还可以调整视角查看周围的情况。

在敌人没有发现你的时候，你可以发动上面提到的很多击晕攻击，可以发动偷袭的时机屏幕下方会有按Y的提示图标。




# 蝙蝠侠的装备

## 侦查模式 Detective Mode

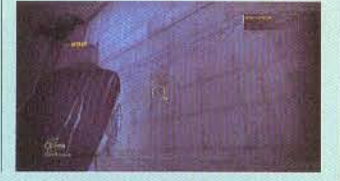
游戏中按LB键可以开关侦查模式。在侦查模式下屏幕画面会变成蓝色，有特殊用途的物体会显示出橙黄色，没有装备的敌人会显示为蓝色，有装备的危险敌人为红色，一些可以炸开的墙壁、拉开的盖子、破坏的风扇控制台、破解的控制台等等都会有特殊的标记显示出来。侦查模式是游戏中最常用的技巧，如果有地方卡关，可以进入观察模式寻找各种不同于蓝色的东西。另外，游戏中有几处需要扫描一些重要线索，并根据线索追踪，这都要在侦查模式下进行。



## 钩爪 Grapple

蝙蝠侠的钩爪这种给人印象深刻的道具自然会在游戏中派上大用场。不管是高台还是蝙蝠侠标志性的怪物石像这样的落脚点，只要可以让钩爪牢牢抓住的地方就可以按RB键射出钩爪，之后蝙蝠侠会自动飞到钩爪抓的地方。

阿克汉姆疯人院所在的小岛上有非常多的怪兽状滴水嘴(Gargoyle)，也就是怪兽石像，它们都固定在高高的墙壁上，蝙蝠侠可以在很远的距离之外就发射钩爪并飞到石像上，之后可以随意观察脚下的场景。另外还有一些路灯或狭窄的边缘可供蝙蝠侠做出同样的动作。



## 蝙蝠飞镖 Batarang

蝙蝠飞镖是蝙蝠侠善用的暗器，飞镖被做成蝙蝠形状，因此得名。飞镖有两种投掷方式：在选定蝙蝠飞镖的状态下按LT键进入瞄准状态，如果有敌人在视角内，会锁定离中央准星最近的一个，锁定框为黄色圆圈，之后按RT键即可向锁定的敌人投掷；另外一种方法，不管是否选定飞镖，只要按一下LT（之后马上松开），就会自动向正前方一定角度内的敌人投掷飞镖，只要前方有敌人，基本就会命中，但是如果敌人在你身后那多半就要投空了，除非在投掷时推左摇杆方向，如果转身及时，也并非全无命中可能。

不升级时，蝙蝠飞镖对敌人的伤害力非常小。



## 胶体炸弹 Explosive Gel

一种胶状的炸弹，平时装在密封的瓶子中，可以喷涂在任何物体表面（选中炸弹后按住LT准备，按RT向墙壁或脚下喷涂），胶体粘住后需要按住LT再按RB引爆。同一时间最多可以喷涂三处炸弹，未升级前只能同时引爆所有炸弹。蝙蝠侠在一般情况下都会将炸弹涂成蝙蝠形状。

在侦查模式下，一些薄弱的墙壁、地板或天花板会现实出半透明的浅蓝色，并且上面有爆炸的标志，这些地方可以使用炸弹炸开，让蝙蝠侠紧贴墙壁站立喷涂就会将胶体粘在墙壁上，如果面前没有墙壁就会涂在地上。

有些较远的薄弱墙壁蝙蝠侠不能直接靠近，那样就无法使用炸弹炸开。

注意，胶体炸弹是无法伤害到蝙蝠侠的，喷涂后不用后退直接引爆就可以。



## 蝙蝠爪 Batclaw

这和蝙蝠侠胳膊上自带的普通钩爪不同，它的外形和一把枪一样，喷射出去的力量更强，可以将蝙蝠爪射出抓住物体，之后蝙蝠侠使用力拽绳索将物体拉过来。可以使用蝙蝠爪抓开一些较远的通风管道的盖子、移动一些挡住路的箱子，也可以用作武器抓敌人，蝙蝠爪抓住敌人后蝙蝠侠拽绳索就可以将他们弄晕（自动拽）。

在游戏后期再次进入蝙蝠洞穴时可以得到终极蝙蝠爪（Ultra Batclaw），它一次可以射出三个蝙蝠爪，在战斗的时候就可以同时抓住三个正面的敌人了，另外，那些较远的薄弱墙壁也可以在瞄准模式下当准星变为三个锁定框时发射终极蝙蝠爪抓住，之后连按A将墙壁拉塌。



## 绳索发射器 Line Launcher

中后期才能得到的道具，也是射出绳索的枪械，不同的是为了最大限度加长它的射程，因此只能水平向前射击，射出的绳索会牢牢抓住正前方水平位置的物体表面（如果没有表面可爪就不能发射），之后蝙蝠侠会从空中顺着绳索划过去。有了绳索发射器，再远的地方只要能到达一个和它水平的平台，就可以轻易到达。在绳索上滑行的途中可以随时按 A 键跳下来取消滑行。



## 密码破解器 Cryptographic Sequencer

利用超声波频率破解安防系统的装置。小岛上安放着各种安放系统，一般的外形都是一个控制台，名为保安控制台（Security Control）。破解的方法比较简单，选中密码破解器，按住 LR 准备，在靠近安防系统后按 RT 开始破解。这时候要推左右两个摇杆寻找屏幕上的波形能达到最大振幅的频率，当达到最大振幅后波形会变成绿色，持续保持绿色一段时间就算完成了破解。准备模式中锁定安防控制台的圆形图标外围的小圆点代表密码的难度，最高难度的锁要在规定时间内找到 3 个振幅最大的频率才能彻底破解。

# 韦恩科技 Waynetech

蝙蝠侠的技能和装备都是可以升级的。游戏中通过各种途径都可以获得经验值（XP），屏幕右上角的数字显示当前的经验值，数值外围的灰蓝色细圆环为经验值的进度，当蓝色细圆环长满一整圈后就升一级，每次升级时都可以选择一个技能，一共 20 个技能，开始并不能随意选择，有些是锁着的，需要先学会之前的技能或等待剧情进行到一定程度才可以升级。游戏中通过击倒敌人、完成任务获得经验值（XP），在单人流程中，战斗的 XP 分为连击数得分（连击数乘以 10）、攻击多样化得分、敌人得分。

**杀敌、事件经验值**

| 项目 | XP |
|---|---|
| 空手恶棍 | 25 |
| 高防备恶棍 | 50 |
| 钢管恶棍 | 35 |
| 球棒恶棍 | 75 |
| 步枪、散弹枪恶棍 | 50 |
| 狙击枪恶棍 | 50 |
| 疯人 | 50 |
| 泰坦巨人 | 1000 |
| 小丑假牙 | 50 |
| 毒藤女的孢子 | 25 |
| 谜语人的奖杯 | 200 |
| 磁带 | 200 |
| 阿克汉姆编年史 | 200 |
| 秘密地图 | 200 |
| 解开谜语 | 200 |
| 完成主线任务 | 各不相同 |

**流程中多样化分数加成**

| 动作数 | 经验加成 |
|---|---|
| 3 | 25 |
| 4 | 50 |
| 5 | 75 |
| 6 | 100 |
| 7 | 150 |
| 8 | 200 |
| 9 | 250 |

**升级所需的经验值**

| 等级 | 需要的 XP |
|---|---|
| 1 | 2000 |
| 2 | 2000 |
| 3 | 2500 |
| 4 | 3000 |
| 5 | 3500 |
| 6 | 4000 |
| 7 | 4500 |
| 8 | 5000 |
| 9 | 5000 |
| 10 | 5000 |
| 11 | 5000 |
| 12 | 5000 |
| 13 | 5000 |
| 14 | 5000 |
| 15 | 5000 |
| 16 | 5000 |
| 17 | 5000 |
| 18 | 5000 |
| 19 | 5000 |
| 20 | 5000 |

## 特殊连击——摔投 SPECIAL COMBO THROW

当蝙蝠侠在战斗中每达到 8 以上的连击数时就可以选择按下 A+X 键发动摔投，之后蝙蝠侠会抓起一个敌人，这时推方向就可以将敌人扔出去，抓着敌人的过程中不会因为停顿而中断连击，所以可以大胆使用，投掷出去的敌人也可以对周围的敌人造成伤害。

## 特殊连击——一击必杀 SPECIAL COMBO TAKEDOWN

当连击每达到 8 时按 B+Y 发动一击必杀，大多是关节技，对小兵是一击必杀，发动过程中不会受到其他敌人的伤害，也不会中断连击。

## 特殊连击进化 SPECIAL COMBO BOOST

将前两个特殊连击所需的 8 个连击数降低到 5，也就是说连击中每达到 5 连击就可以发动。

## 蝙蝠飞镖连击 COMBO BATARANG

在连击中投掷飞镖命中敌人也加入到连击数中，这个技能的目的就是在战斗的连击中加入飞镖攻击，可以让敌人进入眩晕，还可以继续连击。需要注意的是，要按一下 LT 扔飞镖才能计入连击，瞄准的话一般都会比较慢，当然快的话也是可以计入连击的，不过较快的瞄准也只能让视角对准前方，还不如直接投掷。不过升级到复数飞镖时可以选择是否按 LT 瞄准后再投掷。



## 会心一击连击 CRITICAL COMBO STRIKES

一次恰到好处的普通攻击会拥有两倍攻击力，并且增加的连击数也是 2，这样就能更快发动特殊连击了。会心一击基本的发动时机是在上一次攻击命中的瞬间迅速按下第二次攻击。

## 倒吊终结技 INVERTED TAKEDOWN



蝙蝠侠停留在怪兽石像上时可以按 B 键像一个蝙蝠一样倒挂在石像上，当正下方经过敌人时，按 Y 可以让蝙蝠侠迅速滑下身体并将敌人拽上来用绳子勒住倒挂在石像上。一个石像只能挂一个人。

## 装甲升级 ARMOR UPGRADE V1/V2/V3/V4

增强蝙蝠侠皮革支撑的紧身衣的防御力，其实就是直接增加蝙蝠侠的血量，一侧增加一小格，最后血槽将成为一个圆环。



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

### 蝙蝠飞镖的攻击力 BATARANG POWER

增加飞镖的普通攻击力，增长被飞镖命中的敌人的眩晕时间。

### 复数蝙蝠飞镖 TWIN/TRIPLE BATARANG

允许一次投出两只／三只飞镖，后者需要前者升级后才能开启。扔出后需要一定的“冷却时间”才可以再次使用。方向键左上选择复数飞镖后，LT 瞄准，RT 扔出。可以用在连击中。

### 遥控蝙蝠飞镖 REMOTE CONTROL BATARANG

扔出后可以受到蝙蝠侠控制的特殊飞镖。使用左摇杆控制前进方向，右摇杆控制视角，飞行一段时间之后会自动停止。一旦扔出后需要一定的“冷却时间”才能再次投掷。



### 声波蝙蝠飞镖 SONIC BATARANG

调整到与阿克汉姆疯人院中的囚犯脖子上套着的特殊项圈频率相同的声波飞镖，可以吸引套着项圈的敌人，将他们引到陷阱中或让他们远离必经之路以躲开不必要的战斗。对应方向键右上，选择后 LT 瞄准，RT 投掷，使用后有“冷却时间”。



### 自动探测引爆 AUTO PROXIMITY DETONATION

具有威胁的敌人接近升级后的胶体炸弹，炸弹就会自动引爆，并且让被炸到的敌人暂时失去行动能力进入眩晕状态。

### 多重波长引爆 MULTIPLE FREQUENCY DETONATOR

允许蝙蝠侠选择性地引爆胶体炸弹。喷涂炸弹后，普通状态下按住 LT 再按 LB 还是同时引爆，需要在按住 LT 准备引爆的状态下按下 RS 进入放大视角，这之后瞄准想要引爆的炸弹会出现黄色锁定框，再按 LB 就能引爆指定的炸弹了。但是如果两个炸弹挨得太近，另外一个也是会被刚刚爆炸的炸弹引爆的。

### 声波冲击蝙蝠飞镖 SONIC SHOCK BATARANG

升级后的声波飞镖在投掷后可以引爆，这样会触发囚犯脖子上的自杀项圈让他们失去行动能力。其残留的影响会直接停止场景中其他的声波飞镖的效果。



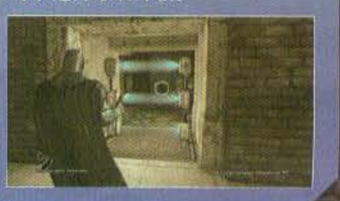
### 密码破解器有效距离 CRYPTOGRAPHIC RANGE AMPLIFIER

增加密码破解器使用的有效距离，允许表俯下在较远的距离破解保安系统控制台，这样才能通过一些之前无法通过的地方。

### 密码破解器功能加强 CRYPTOGRAPHIC POWER AMPLIFIER

加强破解器的破解能力，更容易找到绿色的波长。掌握解码技巧后这个技能没有什么存在的必要，可以选择最后升级。







# 流程篇 Walkthrough

## 强化治疗中心 Intensive Treatment

蝙蝠侠抓住了小丑，这次小丑似乎是自己送上门来。不管怎样，要将他送到阿克汉姆疯人院中，出现在哥谭市的难缠犯人大多会被送到这里，与其说是疯人院，不如说是对难以控制的罪犯进行精神治疗的监狱，这里的监控管理措施比普通的监狱还要严格，孤立的小岛又让犯人逃走的计划变得更加难以实现。蝙蝠侠开着蝙蝠车，车上坐着谈笑风生的小丑，在黑夜中穿过哥谭市和大桥，来到小岛上。

押着小丑进入疯人院，见过疯人院院长瓦登·夏普（Warden Sharp）后，一路跟随押送小丑的小队前行。显然一切都在小丑的计划之中，进入隔离区稍稍远离蝙蝠侠之后，他便轻松逃脱，在蝙蝠侠追到隔离区时，小丑放出两波恶棍挡住蝙蝠侠的前进道路，借此熟悉一下游戏的战斗系统吧。干掉两拨敌人后从小丑打开的门进入，左侧房间内有3个假牙，这里可以学习使用飞镖。

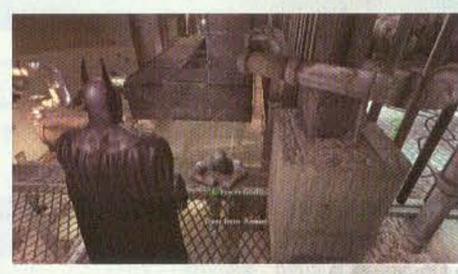
一路来到Patient Pacification Chamber（病人平复室），Zsasz绑架了一个警卫，到上层用钩爪抓住怪物石像绕到Zsasz后面，停在石像上将视角正中对准Zsasz便会出现滑行飞踢（Glide Kick）的提示，按X键滑行飞踢，这时候敌人会眩晕倒地，之后可以倒地追击直接解决敌人。



小丑女绑架了夏普，对话结束后连按A键打开通风管道的盖子，这将是以后经常会用到的通道。在通道中可以找到第一个出谜人的奖杯。之后要多多留意这种绿色的问号奖杯。

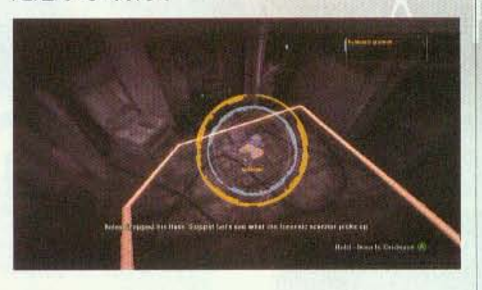
从通风口下来通过Processing Corridor（处理区走廊）到Decontamination（净化室），小丑释放精神毒气，蝙蝠侠要救出身处充满毒气的房间的两人。从窗户处抬头钩爪到上面，出来后按A救下扒在边缘的警卫。按住A可以奔跑，在奔跑过程中，前方如果是边缘就会跳起，平台间一些较窄的空隙可以通过按住A移动直接跳过，一些较矮的障碍也会直接翻越，一气呵成。钩爪到再上层救下另外一个警卫，之后按住A滑行到下层平台救下一个囚犯（Blackgate Convict），当然会在将之救上来后一拳打晕。按LB打开侦查模式，下方的控制室内有抽风机控制台（Extractor Control Point），扔飞镖攻击控制台，抽风机重新工作，毒气被吸走。出门后跟随绿色箭头行动，小丑放出第一个巨人，这里无需与之战斗，只要推方向连按A滚动躲避他的攻击，一小段时间后这个未完成的巨人会倒地身亡。





Bolds叛变，绑架了戈登，要回到Holding Cell（囚禁室）寻找Bolds留下的线索。这之后，一些重要的线索都会在地图上直接标注出来，向着圆点前进就能将剧情发展下去。

到Holding Cell进入侦查模式，调查黄线框内的线索，右前方的地板上有Bolds丢下的酒瓶，按住A扫描可以得到酒精的信息，之后在侦查模式下，空气中残留的酒精便会显示出来，这就是追踪的线索了。



再到Secure Transit（安全转移室），小丑女出现并破坏了电梯，需要使用钩爪一路爬到顶层。一些墙壁上的细缝可以跳过去扒住，之后慢慢移动到平台上。当攀爬过程中不小心跌落，中途会显示LB自救（Escape），按键之后会发射钩爪回到之前的平台上。到上层后，首先会发现一块奇异的石板，按住LB可以进行扫描（Scan），石板的文字是加密的，蝙蝠侠进行破解后得到一些关于阿克汉姆的信息。

到Cell Block Transfer（囚室转移间），会出现拿枪的敌人，正面与之冲突即使取胜也会受点小伤，所以要绕到后面智取。抬头钩爪石像绕到后面挨个偷袭。之后到右边干掉与小丑对话的敌人，打开盖子前行。回到Intensive Treatment Lobby（强化治疗中心大厅），消灭里面的三个敌人。

大厅南边的门前发现Bolds的尸体。出谜人与蝙蝠侠对话，并出了第一个谜语，扫描尸体旁边墙上夏普的肖像画解开谜语。第一个谜语必须解开，否则流程无法进行，之后的谜语只和隐藏要素有关，并非必须解开。经过卫生间，通过通风管道来到小岛表面。之后提示蝙蝠车（Batmobile）有危险并接到Oracle消息，这时候蝙蝠车被标注在地图上，前去保护蝙蝠车吧！

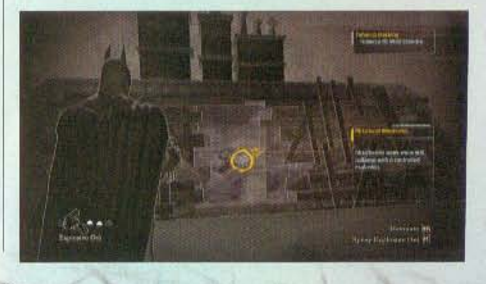


打倒车旁边的敌人，获得胶体炸弹（Explosive Gel），进入调查模式扫描地上的烟斗。之后跟随烟的线索追寻夏普。通往Arkham West（阿克汉姆西区）的门紧闭，使用炸弹炸开门右侧的墙壁。Medical Facility（医疗设施）是小丑下一个目标。从正门进入Medical Facility，因保安系统无法通行，需要找到第二条路。



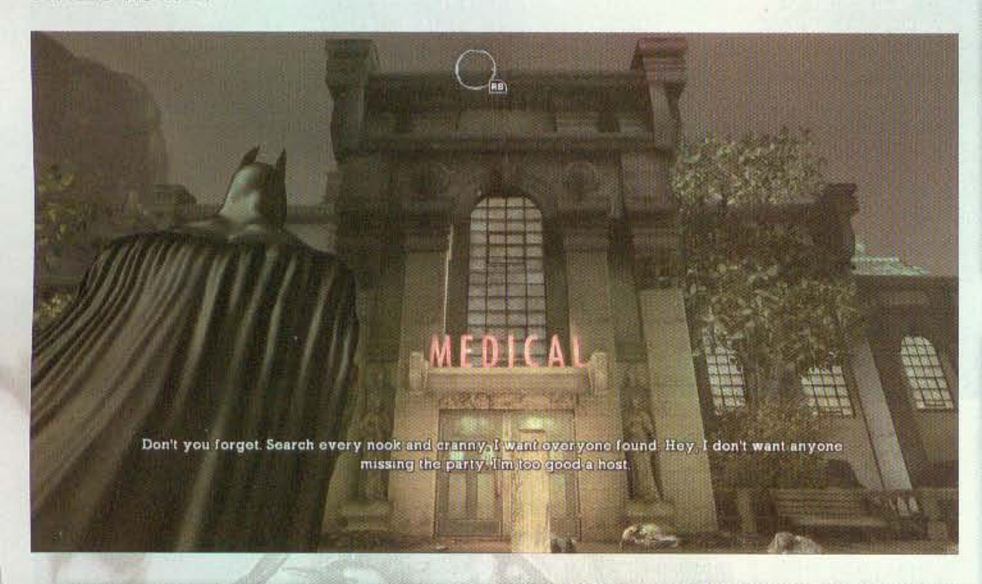
来到Medical Facility房顶，打开侦查模式，找到建筑的弱点炸开后进入。





## 医疗设施 Medical Facility

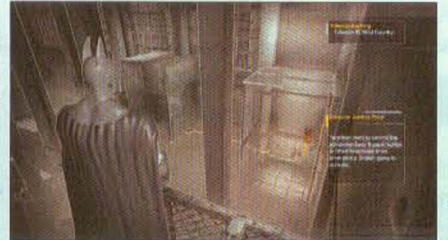
进门后通过通风管道来到 Sanatorium（疗养院），绕到远处逐个消灭大厅内的 5 个敌人，之后解救医生。下面要分别解救 Dr. Young、Kellerman、Chen 三个医生，地图上标记出的三个地点可以按任意顺序前往。




### 1 病人监护中心 Patient Observation

杀死两个敌人后右侧通风管道进入房间，下面都是毒气，站在右侧看左下方，打控制台风扇通风，只有上层部分。之后顺着左墙，按住 A 飞越过两个平台，打第二个控制台，打断房顶上吊着人的绳子让他掉下去砸穿房顶，见到第三个控制台。打破三个控制台后救出 Kellerman 医生。





### 2 手术室 Surgery Room

到手术室，Chen 医生被困在手术台上，干掉所有跳出来的敌人后上前解救医生。



### 3 X 光室 X-Ray Room

敌人在房间内威胁 Young，在正前方和左侧的墙壁都涂上炸药后同时引爆才能一举消灭所有敌人，否则炸一边或者被发现都会引发敌人杀死医生的结局而任务失败。





每次救出一个医生，小丑就会在走廊上放一个礼品盒，第三个礼盒中会蹦出拿刀子的敌人，这些敌人会防御蝙蝠侠的直接攻击，要想命中他们，先按 B 眩晕后再发动普通攻击。回到 Sanatorium 干掉出现的 3 个敌人走电梯继续追踪烟的线索。

来到 Secure Access（安全入口），炸开左边墙壁到 Lower Corridor（下层走廊），进入通风管道到下层 Morgue（停尸房），回身出门打开三个停尸床上的尸体袋。之后第一次对战稻草人。



### BOSS 稻草人 Scarecrow





在场景中向右转圈前进，途中时刻注意躲避稻草人的视线，必要时可以蹲在矮墙后等待时机。中途需要炸开墙壁，涂上炸药后回到墙后躲避引爆，爆炸时会引起 BOSS 注意，他会俯下身来寻找蝙蝠侠，趁他看左侧时从右侧继续前进，到顶层按 A 使用蝙蝠灯照射稻草人结束战斗。





打败 BOSS 后沿着走廊前进，在 Experimental Chamber（实验仓）得到秘密地图，之后要在不被敌人发现的前提下救出戈登。走右边的通风口，潜行杀死所有敌人后走楼梯到上层，抓跳到房顶，炸开房顶中央薄弱的地方，剧情，救出戈登。和戈登一起到实验室内进入 BOSS 战。

## BOSS 贝恩 Bane

贝恩有三格血，战斗分为三个阶段，普通攻击虽然可以对其造成伤害，在其正前方连按两次A发动的躲避动作可以从他胯下钻过，从而躲过他的攻击，但是蝙蝠侠连击中仍旧很容易受伤。正确的应对方法是在贝恩蓄力冲刺的时候快速投掷飞镖（按一下LT）干扰他的冲刺并造成硬直，扔飞镖的时机就是在其稍稍俯下身准备冲刺的瞬间，之后会有慢动作，马上进行躲避，按住A不放跑到贝恩身边，连续按X进行攻击，如果当前的血格血还很多，无法降至最低的话最好不要攻击太多次，否则会被反击。将当前血格打空时会发生过场，蝙蝠侠会扯断贝恩的毒气供给管，之后才能进入到下一阶段的战斗。第一阶段只是单独对付贝恩；第二阶段小丑会放敌人下来帮助贝恩，并且贝恩还会投掷大石块，在不忘记躲闪的前提下优先消灭所有小兵之后再专心对付BOSS；第三阶段是第二阶段的加强版，小兵更多。另外，一、二阶段结束时贝恩会砸地攻击一次，范围判定，只要向远方快速翻滚躲避开即开。







BOSS战后戈登坐船离开，小丑已经在哥谭市的各个角落埋放了炸弹，而且从刚刚对战的贝恩口中得知之前救出的Young正在研究导致贝恩变异的病毒，这病毒也是小丑的目标。Young的病毒可以制造成千上万与贝恩一样强壮的战士，小丑要用它组建自己的部队，一定要阻止他。小丑雇Young研发病毒，但是Young有意背叛小丑，并进入疯人院。于是小丑才故意被抓来到阿克汉姆，准备抓住Young并自己亲自创建怪物军团。

向着地图中央Intensive Treatmen的红色圆点前行，翻过旁边的围墙进入山洞，从洞中出来，滑行下来到蝙蝠洞穴（Batcave）。

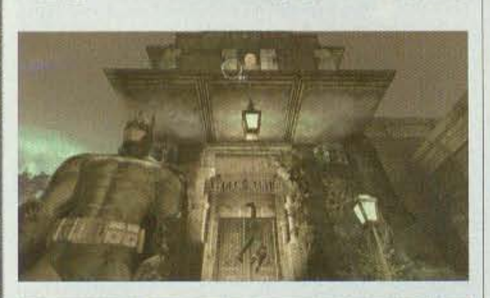
蝙蝠侠取得新道具蝙蝠爪，可以抓取远距离的物品和敌人，还可以用来拽开高处通风口的盖子，再用钩爪进入。在蝙蝠洞穴另外一边用蝙蝠爪拽掉对面的三个箱子，跳过去到旧下水道（Old Sewer）。

下水道主枢纽（Main Sewer Junction）场景中需要在平台间跳跃，走过倾斜的长立柱到上层，有些墙壁上有红色的细条裂缝，可以跳起来扒住向外移动。通过两条长柱后到顶层Surface Access（地表通路），炸开墙壁跳过深沟，开门回到地表。下一个目标是Arkham Mansion（阿克汉姆大厦），小丑在场景内布置了很多狙击手，进入侦查模式可以看到狙击手的隐蔽位置（红色），优先解决。

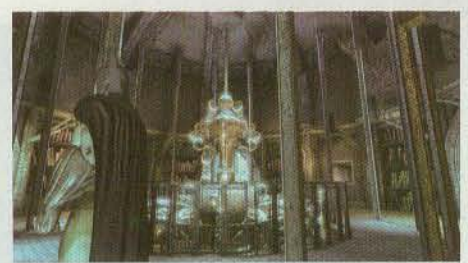


## 阿克汉姆大厦 Arkham Mansion

无法从正门通过，使用钩爪来到房顶，拽下通风管道的盖子，再次使用钩爪进入。干掉Mansion Entrance Hall（大厦入口大厅）下方敌人后，正前方的大门被挡住无法开启。抬头看通风管道和其上方的天花板，钩爪上去拽掉盖子进入，来到Main Hall（主厅），得知小丑也在寻找Young，蝙蝠侠要赶在小丑之前找到她。进入右边South Corridor（南走廊），一路前进到Library（图书馆），消灭一群敌人后进入图书馆右侧房间，开始2分钟倒计时。到上层，通过曲折的通风管道来到最上层，使用飞镖割断吊灯绳子，吊灯砸破地板，救出了人质。但是得知Young已经不见了。







回到Main Hall，西方进入West Wing Corridor（西走廊）。杀死面前的敌人后，得知他们脖子上带着特制的自杀项圈，之后可以升级飞镖的新技能：声波蝙蝠飞镖（Sonic Batarang）。前行至Arkham Records Room（阿克汉姆记录室），杀死所有持枪敌人后解救警卫，得知Young的办公室所在位置（地图标出叹号）。上方进入North Corridor（北走廊），通过曲折的通风管道到达Dr. Young's Office（Yang医生的办公室）。保险箱已经打开，查看电脑上的录像得知Young自己已经先一步拿走了自己的实验记录。进入侦查模式扫描墙壁上的保险箱获得Young的指纹。与Oracle通话后得知警方已经找到哥谭市的炸弹，那只不过是障眼法，小丑真正的目标是阿克汉姆。办公室另外一道门被敌人打开，消灭敌人后回到Main Hall（主厅），跟踪指纹重新进入South Corridor（南走廊），再次来到Library（图书馆），调查书架上的书找到Young记录公式的纸条。蝙蝠侠销毁公式后，小丑说Young已经被Zsasz绑架到夏普的办公室内，现在要去救她。







卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

从图书馆新开的门进去，进入蝙蝠侠的第二次噩梦，讲述布鲁斯小时候的经历，Crime Alley（犯罪小巷），看完电影后父母被歹徒枪杀，这是布鲁斯成为蝙蝠侠开始他永远的“报复”的原因。走到小巷尽头，再次遇到稻草人，依旧是躲避他的目光，这次需要用到蝙蝠爪抓来道具作为掩体。一路躲闪，杀死骷髅敌人，到最上层用蝙蝠灯照稻草人逃出噩梦。

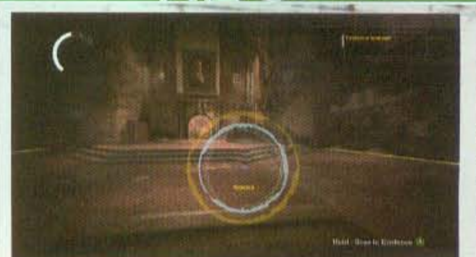


噩梦之后蝙蝠侠出现在Main Hall上方的钟表间，割断吊钟的绳子，从缺口跳下，大钟



正好将通往East Wing入口的铁栏砸开，进入后出现使用电棍的敌人，正面直接攻击会费血，需要先用斗篷让其眩晕，之后绕到其身后攻击才可以。进入夏普的办公室，Zsasz将Young当做人质，蝙蝠侠不能轻易靠近，蹲下靠近墙角按A进入Corner Cover模式躲在墙壁后面，选择飞镖，按LT瞄准，当Zsasz露出头时会出现锁定圆圈，抓住时机按RT扔飞镖，一击结束战斗。

Young获救后说出实情，虽然开始她是收了小丑的钱帮他研究病毒，但是当她知道病毒



要用来创造怪物军队时，她畏惧了，想要收手却为时已晚，小丑是不会妥协的人，他不会让Young轻易摆脱自己的魔掌。现在小丑有了病毒和公式，但是需要到Botanical Garden（植物园）的Titan Production Facility（泰坦工业设施）进行他的工程，当Young要打开墙壁上的保险箱掏出通往设施的必要通行道具时，保险箱上的绿色笑脸说明它早已被小丑打开过，保险箱在瞬间爆炸，Young死于非命。调查夏普办公室地上的拐杖头（小丑女抽夏普时断掉的部分），获得夏普的DNA后跟随线索前行。

## 监狱 Penitentiary

一路跟踪夏普的DNA来到监狱，进入Main Cell Block（主牢区），这里的囚犯都中了毒气。进入The Green Mile（绿里）见到毒藤女。

进入Securtiy Control Room（保安系统控制室），小丑女放出毒藤女，蝙蝠侠解救夏普。之后会有一种冲过来抱住蝙蝠侠并持续费血的敌人，当他靠近后按Y反击之后倒地追击即





可，如果被抱住需要连按A挣脱。得到密码破解器（Cryptographic Sequencer），从此就可以解除阿克汉姆的所有保安系统。下面的目标就是摧毁Botanical Garden（植物园）的Titan Production Facility（泰坦工业设施）。到Main Cell Block，小丑女出现，地面有电，立刻钩爪跳到上层，干掉小丑女派出的敌人后到上层左侧破解密码解除电力。

进入Guard Room（守卫室），这里要从小丑女手中解救2个警卫，一共要解开3个密码。首先解开连着电线的控制台，用飞镖割断绳子救下一个警卫后开始倒计时2分钟，所有警卫都救下后有30秒时间解开大门的密码逃出去。

回到Main Cell Block，走右边的门进入Controlled Access（受控访问间）。跳下来通过刚才解码打开的门来到Extreme Incarceration（极端监禁室），这里有3个平台，会轮流放电，会有数量极多的敌人出来与蝙蝠侠交手，边打边跟着他们在平台间移动就好（按住A跑就能翻过围栏），将所有敌人全部消灭后抓住了小丑女，她会坐在牢房中不停地哭泣，而进入侦查模式查看她的状态却是——镇定（Calm）！疯狂的家伙。到小丑女刚才释放敌人的地方，下层的桌子上有秘密地图。从监狱出来后直奔Botanical Garden（植物园）。

## 植物园 Botanical Garden

进入植物园后到Botanical Glasshouse（植物温室），这里空间小，敌人密集，比较难对付。进门后先径直上前背后偷袭上楼梯的敌人，之后钩爪到上方石像，因为敌人都是人盯人，所以先用飞镖打晕一个，滑行飞踢另外一个。

Botanical Glasshouse右边门到Statue Corridor（雕像走廊），进入Glasshouse Generator Room（温室发动机房），打倒所有人后救下Carl Todd。解码墙壁上的控制台，解除地面以下连着的炸弹。钩爪到上层，升级过Cryptographic Range Amplifier的话可以隔着保安系统解码，进去后取得秘密地图！

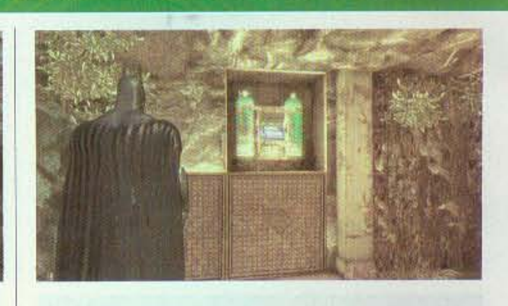
走Botanical Glasshouse正前方的门到Flooded Corridor（被水淹没的走廊），小丑炸毁通道，只能走通风管道追赶。从管道出来炸开墙壁来到Abandoned Chamber（废弃的密室），跳过几个平台，抓住边缘移动，飞镖割断绳子放下铁网通过，开门经过Flooded Corridor到达Aviary（鸟舍）。



这里不能被敌人发现，也不能随便杀其他敌人，一旦有人发现蝙蝠侠已经到达该区域，人质就会被杀死。所以一定要先杀死控制间内的敌人，首先钻左边的通风管道向上，出来后可以看到控制间，从左边飞下直接落在中间的平台，这样就跳过了2个敌人。从平台连接的土洞跳下后等巡逻的敌人远离控制间时用钩爪抓住其身后的围栏飞过去，爬梯子进入控制间，这时候被发现也无所谓，放倒操作拉杆的人后达成目标。消灭所有敌人救下人质。跟着小丑女的线索找到目标，打开墙壁上的盖子发现控制台，解码后打开了旁边的石门。



通过石门来到Titan Production Facility，小丑向两个士兵注射了毒剂，他们变成与贝恩相似的战士——泰坦巨人（Titan henchmen）。





## BOSS 双泰坦巨人 Titan henchmen

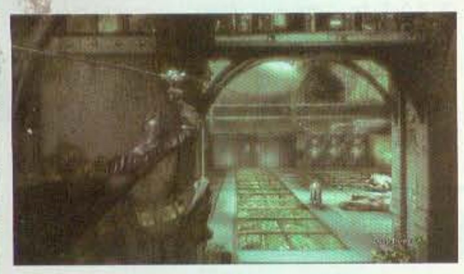




经过贝恩的试验后，泰坦巨人已经开始量产。同时出现两个泰坦巨人，主要的战法和贝恩相似，蓄力冲锋准备动作时用飞镖干扰，之后上前进攻。不同的是，一格血费完时会跪在地上进入眩晕状态，这时候上前按攻击键（或倒地追击）就会骑在其背上，他会漫无目的地挥舞手臂，可以用左摇杆控制前进方向，让两人自相残杀，几秒种后会被挣脱，再次准备使用飞镖。最后一格血费完后无法骑乘，上前连按X攻击会发动结束技。

BOSS战后得知小丑利用所有的植物来生成毒剂，蝙蝠侠去找毒藤女看看有什么办法可以制作出泰坦病毒的解药。解锁门旁的控制台，大门打开，但是桥之前被小丑断开，蝙蝠侠呼叫飞行器送来新道具——绳索发射器（Line Launcher），有了它蝙蝠侠可以在两个水平的平台间随意飞行。

使用绳索发射器，先到门右侧的凹室内得到奖杯，之后穿过正门回到Flooded Corridor，使用绳索发射器通过长长的沟壑。





来到Elizabeth Arkham Glasshouse（伊丽莎白阿克汉姆温室）见到毒藤女，在跟她讲清事情的危险程度后（尤其是对她也不利），毒藤女告诉了蝙蝠侠重要的信息，小岛地下的Killer Croc's Liar（杀人鳄的巢穴）里的一株古老植物可以抵抗泰坦毒剂的力量，蝙蝠侠要过去带那种植物的孢子出来。

回到Glasshouse Entrance（温室入口），小丑释放了泰坦毒剂的力量，地面出现裂口，跳下去从另外一侧上来出植物园。场景中多了一种带毒的植物孢子，靠近后按A摧毁。



先要到Arkham Mansion（阿克汉姆大厦）与Aaron Cash对话，大厦中也都是毒气，使用绳索发射器在中上层穿行，Main Hall可以从左侧的铁走廊穿过，与Cash对话后得知要想到达Killer Croc's Lair（杀人鳄的巢穴）必须通过Intensive Treatment。

小丑派了狙击手守在Intensive Treatment入口上方阻拦，蝙蝠侠需要到一个同样高的平台上使用绳索发射器才能到达。



从Ventilation System（通风系统）的通风管道口处看到小丑已经让手下在石像上安装了炸药，不过还是可以钩爪上去，触响炸弹的警报后立刻飞走就没事儿了。这里的敌人比较聪明，而且都有枪，首先在通风口边缘飞扑一个敌人，干掉后立刻钩爪石像跑开（等敌人慢慢走过来转过身后悄悄跳下去偷袭也可以）。之后利用液体炸弹涂在敌人的必经之路上并引诱他们过来自动触发炸弹爆炸的方法比较好（需要升级），引诱敌人的方法就是直接扔飞镖，一般等他们醒后就会冲着你所在的位置跑过来了。最好不要引诱同层的敌人，因为他们可能会离很远就发现你并射击，站在二层走廊上引诱下方敌人比较好。也可以直接近身战斗，但是稍有困难，可以多使用飞镖和钩爪，将敌人的武器搞掉就容易对付多了。消灭所有敌人后破解中央房间的安防系统打开门。

第三次噩梦，蝙蝠侠变成了小丑，回到开篇的一幕，小丑开着蝙蝠车押送蝙蝠侠到阿克汉姆，推着束缚车在Intensive Treatment中前行，蝙蝠侠的精神回到自己的身体，已经被束缚，稻草人出现，进入虚幻世界。先要使用绳索发射器到对面，之后一路向前，仍旧是用蝙蝠灯照射稻草人。之后算是进入与稻草人的决战，其实就是消灭几波骷髅敌人，其中大个头的骷髅人和贝恩相似，只要在其准备冲刺时扔飞镖，命中后他冲撞到墙壁就会散架。追踪稻草人到Secure Transit最下层，进入旁边的控制室消灭三个敌人，破解墙壁上的安防系打开稻草人电梯上面的防护门。从电梯通道下来后消灭所有敌人，在旁边的房间中取得秘密地图。进入红色的门一路向前到达Killer Croc's Lair。



## 杀人鳄巢穴 Killer Croc's Lair

稻草人威胁要把剧毒的孢子投入下水道的水中，这样会引起更多人的幻觉，僵持之际，杀人鳄从水中跃出抓住了稻草人。蝙蝠侠扔出飞镖击中杀人鳄的项圈，杀人鳄抓着稻草人跳入水中。要通过浮在水面的木筏，看着左上角根据反映强度判断的孢子的距离，远离的话会变红并且发出警报声。一定要放轻脚步，否则一旦发出太大的声音，杀人鳄就会跃出水面将蝙蝠侠杀死。声音大小可以根据试管下面的波形判断，只要振幅不要超过上下两条黄色虚线就好，如果不小心超过了会有黄色三角图标提示，这时候停下来也许能躲过一次攻击。平时只要按住RT蹲着走就可以了，尽管如此，杀人鳄还是会在一些特定的地点蹦出来，向他投掷飞镖可以将他重新打回水中，需要注意的是，不瞄准自动投掷是很难命中的，所以选中飞镖，按住LT当锁定圈出现后再扔比较保险。一路摸索到孢子下面，用飞镖或者蝙蝠爪抓下来，上前按A采取，一次不够，还要继续收集，直到将试管集满。在得到其中一个孢子袋时，杀人鳄会将身后的竹筏打碎，需要使用绳索发射器通过，之后在通过一些竹筏时需要按住A跑动才能安全通过，通过后（没有按A的提示时）



就快速停下来，等声波稳定继续前行。收集所有的孢子后要返回入口，不过不用担心，蝙蝠侠在进来时已经在入口安置了声纳发射器，仍旧根据左上角的距离数字判断路线是否正确。这里一定要小心前行，路很长，一旦失败就要从新开始。所以，每次用完绳索发射器之后都要马上切换回飞镖，以防杀人鳄突然出现。当剩余150米左右的时候，杀人鳄会冲出来拼命，一直沿路跑到出口死胡同的尽头，等杀人鳄自投罗网。取得孢子后回到蝙蝠洞穴即可。



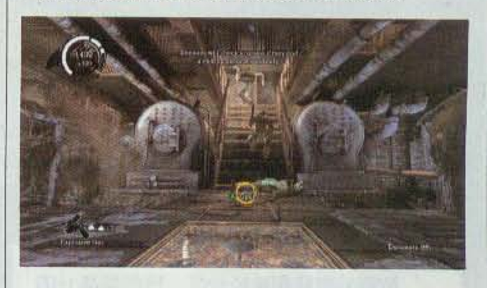
回到蝙蝠洞穴后将孢子放入研究设施，Oracle会帮助蝙蝠侠做一些测试。这时候毒藤女伸出了触手，任务变为阻止毒藤女破坏小岛。过场动画后，蝙蝠侠得到终极蝙蝠爪，一次可以发射3个钩子，之后就可以远距离破坏薄弱的墙壁。之前来的路已经被毒藤女阻挡，选中终极蝙蝠爪，瞄准墙壁出现三个圆圈时发射。

拽塌墙壁后使用钩爪到上面，通过滑行从另外一侧回到Old Sewer，一路向北，回到Main Sewer Junction。与Oracle通话得知小丑要病毒排放到污水中，这些污水会流入哥谭市的河水中，现在要阻止有毒的污水排出，需要关闭东、西两个水泵，并且保护水泵控制室。爬到上层，使用终极蝙蝠爪拉掉墙壁。钩爪上去后消灭敌人完成保护控制室的任务。桌子上有秘密地图！



West Pump Room（西边水泵室）有6个敌人，先滑行飞踢装备了武器的敌人。都消灭后破解两个控制台停止水泵工作。

East Pump Room（东边水泵室）敌人较多，可以消灭一个敌人后躲在如图位置的地下通道内，等敌人散去收拾落单的，继续回来躲避，当然方法还有很多，玩家可以自己尝试。

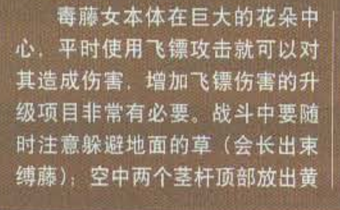


完成三个任务后回到压力控制枢纽（Pressure Control Junction），小丑会放出一个泰坦巨人和数十个小兵（轮批出现），先在地面喷涂一两个炸弹可以炸倒一片。还是要以攻击巨人为主，巨人费掉一格血后会跪在地上，骑上去可以将场景内大部分小兵放倒。全部消灭后向北走，再向上引爆重锤后降下阻碍的电梯，继续向上。回到小岛表面到植物园，对战毒藤女。

## BOSS 毒藤女 Poison Ivy







毒藤女本体在巨大的花朵中心，平时使用飞镖攻击就可以对其造成伤害，增加飞镖伤害的升级项目非常有必要。战斗中要随时注意躲避地面的草（会长出束缚藤）；空中两个茎杆顶部放出黄色光球，只要一直跑就可以躲过；毒藤女会放出3个小兵对付蝙蝠侠，可以抽空都消灭掉。毒藤女一共有两条血，每条打完后都要赶快上前在花中间喷涂炸弹，否则血量恢复，两轮之后BOSS战结束。

出门后就要迎来最终战了。要到Penitentiary（监狱），直接走上方的通路是无法通过的，需要先到Arkham East，再经过北边Caves（洞穴）一侧的通路到Arkham West（阿克汉姆西区）。在Penitentiary入口处会有很多敌人拿着牌子欢迎蝙蝠侠的到来，推门进入走廊也会有非常多的敌人，他们不会主动攻击，所以这里可以不管他们直接进去打小丑，但是如果将门里外的所有人都击倒可以开启一个成就，而且这里人很多，如果之前没有解开40连击的成就，可以在此处尝试。进入Penitentiary后与小丑展开最终决战。

## BOSS 小丑 Joker

最终BOSS小丑的战斗分为三个阶段。直接攻击巨大化的小丑没有任何效果，所以当他在下面的时候不要理他，跑着躲开他的攻击就好，一小段时间后他会跳到上层并派小兵出来攻击蝙蝠侠，小丑还会扔下玩具炸弹捣乱。使用各种打法消灭所有敌人，在消灭这波敌人之后抓紧时间选中终极蝙蝠爪瞄准在高台上用后背对着蝙蝠侠的小丑射出爪子拽他下来，之后可以上前连续攻击，一次



可以消耗一格血。之后重复躲避小丑攻击、杀死所有敌人，抓小丑下来，攻击这个一步骤。第三次进行时小丑落下会砸穿地板，主线流程结束！

游戏一共有3种结局画面，经过目前的考察应该是随机出现的，其实就是最后泰坦病毒箱在水中漂浮时，有不同的三个人伸出手抓住了箱子，分别是稻草人、杀人鳄和贝恩。



# 挑战模式 Challenge Mode



游戏一共有16个挑战模式，8个战斗挑战（Combat Challenges）、8个潜行挑战（Predator Challenges），通过在流程中取得相应地区的特定的“出谜人的奖杯”开启。通关后会解锁穿武装装甲的蝙蝠侠（Armored-suit Batman），只能在挑战模式中使用，开始挑战时选择服装。

每个挑战最多可以获得三个徽章（飞镖）的评价，也就是一共48个徽章。我们的目标当然是全挑战全徽章获得。战斗挑战的徽章取得条件比较单一，获得高分即可；潜行挑战的徽章取得条件比较复杂，每关都有不同的三个条件。下面分别讲述。需要注意的是，每个存档的挑战是分开计算的，挑战中使用的蝙蝠侠的能力和单人游戏中的角色相同，也就是说最好在单人模式中把战斗技巧全部升级后再来挑战才最有效率！比如两个特殊攻击、会心一击连击、蝙蝠飞镖连击、特殊连击进化这些是必须要学会的！

## 战斗挑战 Combat Challenges

每个战斗挑战分为4场，每场的敌人配置不同，越后面越难。取得分数的方法很多，取得高分可以通过不同的途径，下面分别介绍。

1. 攻击得分。一些特殊攻击命中敌人的话会直接加分，分数很少，不用刻意计算这项。

2. 击倒得分。击倒敌人可以得到分数，这个是主要的分数来源之一，基础分如下：普通攻击击倒敌人10分，会心一击击倒敌人20分，A+Y的一击必杀击倒敌人50分，RT+Y的倒地追击击倒敌人100分。实际得分是基础分 × 当前连击数（击倒时的连击数），也就是说，不是连击的时候使用倒地追击只得100分，如果第10连击使用倒地追击并成功击倒敌人可以得到1000分！尽显连击的重要性，尽量让所有敌人都倒在连击中。

3. 全连（Flawless FreeFlow Combo）加分1000，单个回合内从命中敌人第一下起一直到击倒最后一个敌人组成一整个连击。

4. 无伤，单节无伤（Dark Knight Bonus）+500，4节都无伤（Perfect Dark Night Bonus）最终加5000分！

5. 攻击多样化加成，单节内一次连击中发动的攻击种数，包括：普通攻击（X）、反击（Y）、斗篷眩晕（B）、倒地追击（RT+Y）、投技（A+X）、一击必杀（B+Y）、躲避（推左摇杆连按两次A）、蝙蝠爪（连按两次RT）、飞镖（轻点一下LT）这9种，一次连击中包括的动作种类越多，分数越高。

| 动作数 | 加分 |
|---|---|
| 3× | 100 |
| 4× | 250 |
| 5× | 500 |
| 6× | 1000 |
| 7× | 2000 |
| 8× | 3500 |
| 9× | 6000 |

按照分数获得途径分析，取得最高分的基本思想：

1. 争取无伤，并尽量在每一节得到较高分数。每节无伤加全无伤一共有7000分的加成，拿第一关来说，18000的要求只剩下了11000。

2. 争取战斗中达到最多样化的攻击，对于前期的战斗挑战，前2节的敌人非常少，不可能实现完全多样化，但是如果仅仅是后两节达到9的多样化就可以得到12000分，这就要熟练掌握每种攻击技巧，并有灵活的思维穿插在战斗中。

3. 争取最大连击，并在连击中使用除普通攻击之外的攻击方式终结敌人。这点非常重要，每个敌人如果被单拳击倒，那分数可以忽略不计！倒地追击动作持续时间太长，多人的情况下基本没有使用的机会，所以A+Y的必杀技成为首选，到5、10、15这些临时都尽量先用出必杀技，因为早用掉可以尽早开始下一次计数！当人不多或者将一个敌人打到较远的位置，就可以滚过去使用倒地追击了。如果能在这些的基础上达到全连那更是再好不过，不断连击击倒敌人得高分，最后再加1000分。

4. 翻滚的重要性！推摇杆按两下A翻过敌人头顶，既可以躲避敌人的任何攻击、又可以争取时间仔细观察战场情况，最重要的是不会让连击中断！所以一定要善于使用翻滚。

5. 飞镖和蝙蝠爪，可以适时使用飞镖和蝙蝠爪，前提是升级了飞镖连击，实际战斗用途不大，贵在可以增加多样化！蝙蝠爪一定要在确保身体左右和后面没有敌人的前提下再使用，否则就成了其他敌人的靶子。

## 潜行挑战 Predator Challenges

潜行挑战的规则比较复杂，没有时间限制，完成徽章获得条件后成功消灭所有敌人才行。

| Silent Knight | |
|---|---|
| SILENCE IS GOLDEN | 偷袭攻击干掉敌人，不要被敌人发现 |
| BLAST ZONE | 当敌人站在薄弱的墙壁后面时，用炸弹炸开墙壁并让敌人眩晕 |
| MIND YOUR HEAD | 使用飞镖攻击敌人，倒地后追击 |

| Record Breaker | |
|---|---|
| FALL GUY | 使用蝙蝠爪将高处的敌人拉下来 |
| OVER THE LEDGE | 扒住走廊的围栏悬吊，等敌人从面前走过时按Y |
| ROUND THE BEND | 在墙角等敌人巡逻经过时按Y偷袭 |

| Suivival Tactics | |
|---|---|
| SMASH LANDING | 从玻璃制成的天花板薄弱处直接解决下面经过的敌人 |
| HANG TIME | 在石像上悬挂（B），有敌人从下方经过时按Y（需要相应技能） |
| BREAK YOUR FALL | 只剩一个敌人时他会进入恐慌状态，使用Sonic Batarange将他引到中间的办公室中，站在房顶的玻璃上面，等他经过的时候落下攻击得到徽章。 |

| Invisible Predator | |
|---|---|
| WATCH YOUR STEP | 使用炸弹炸敌人 |
| CROWD CONTROL | 引爆炸弹炸到3个敌人 |
| GRATE MOVES | 在地面下通道的金属盖子下等着敌人经过时偷袭 |

| Silent Knight (extreme) | |
|---|---|
| THREE FOR THREE | 在三面薄弱的墙壁上喷涂炸弹，引爆炸弹时分别炸到敌人 |
| BREAK THROUGH | 当敌人在玻璃窗后面时，用可以直接穿过玻璃的绳索发生器飞过去踢到敌人 |
| AERIAL ASSAULT | 滑行飞踢后倒地追击 |

| Record Breaker(extreme) | |
|---|---|
| CHAIN REACTION | 使用绳索发射器滑行时踢倒2个敌人 |
| THREE IN A ROW | 用一只飞镖命中三个人，需要“遥控蝙蝠飞镖”技能 |
| SONIC BOOM | 使用“声波冲击蝙蝠飞镖”弄晕一个敌人 |

| Survival Tactics (extreme) | |
|---|---|
| THE MAGIC NUMBER | 使用复数飞镖（TRIPLE）一次将三个敌人击晕 |
| KICK OFF | 使用绳索发射器滑行时将一个敌人踢下高台 |
| HIT AND RUN | 使用普通攻击命中敌人一次，最后一人再用 |

| Invisible Predator (extreme) | |
|---|---|
| TWO FOR THE PRICE OF ONE | 使用终极蝙蝠爪拉下头顶薄弱的天花板让上面的两个敌人落下来 |
| SHOCK TACTICS | 故意让敌人发现你，最后一人再取得 |
| THUG OF WAR | 使用终极蝙蝠爪将三个敌人同时拉下高台 |

# 出谜人的挑战 Riddler's Challenge

出谜人的挑战是游戏的收藏要素，一共 240 个，全部找到是要花一番功夫的。挑战分为 6 种，这些挑战都被详细地分到 9 个大场景中，每个场景基本都拥有 6 种挑战，数量不同，可以在菜单的 RIDDLER'S CHALLENGE 中查看。未解开的谜题会现实为各自的图标，解开的谜题会显示为蝙蝠图标。未解开的图标上有钥匙图案的代表这个挑战解开后会解锁一些游戏内容，包括人物的传记、挑战模式新关卡等等。

很多隐藏要素的位置都比较隐秘，需要特殊的道具、装备和技能才能排除各种阻碍到达目的地，比如较高的平台需要使用钩爪飞上去，较远的高平台可以使用绳索发射器，被薄弱的墙壁挡住的地方需要终极蝙蝠爪或者胶体炸弹炸开；拥有保安系统的门需要使用解码器解锁开门；有些密码锁被保安系统隔开，这又需要玩家升级“密码破解器有效距离”从远处开锁。这些需要解除的机关在侦查模式下非常明显，在寻找隐藏要素的过程中一定要时刻记得使用侦查模式。

玩家可以在流程中收集各种隐藏要素，但是不走回头路地一路进行下去肯定不能在路上将隐藏要素收全，需要玩家在取得特殊的装备之后再回来收集，所以玩家可以先痛痛快快地将流程打完，在通关后首先取得所有的秘密地图，看着自己的地图寻找所有问号，因为蝙蝠侠本身所在位置在电子地图上有很明显的标记，所以大部分比较容易找到的隐藏要素都可以根据菜单中的地图轻松找到，那些不知道如何取得的要素可以查看后面的地图攻略，虽然有 240 个，但是收集完成率达到 100% 并不是一件困难的事情。要注意的是不同难度下的隐藏要素收集是分开的。

以下将给出总共 240 个隐藏要素的收集地图，分为 9 个区域，玩家可以与自己的秘密地图配合查看，列出了所有隐藏要素的取得方法，所有的“谜语”都有一张截图提示大家扫描的方向。



## RIDDLER'S TROPHY 出谜人的奖杯

出谜人将绿色的问号奖杯被藏在阿克汉姆疯人院的各个角落里，需要玩家仔细搜索才能找到。





## RIDDLE 谜语

谜语是出谜人的代表，基本上每个独立的小场景中都会有一个谜语，谜语的谜面是出谜人精心想出的，这些谜语都和漫画、动画、电影的故事有着紧密的关系，它们的谜底都是故事中的人物或特殊的事件，并且以一些实物的形式出现在当前蝙蝠侠所在的场景中，如果这个场景中的谜语还未解开，进入场景后会在场景名下直接显示出谜面。当找到谜底所指的事物时，对准谜底长按 LB 键进行扫描（SCAN）就可以解开谜题，如果谜底在扫描视野中，但是离得太远或者看不清物体就会提示 TOO SMALL，这时候可以走近并按下 LS 放大视角后对准谜底物体扫描。出谜人有时候会针对一些谜语进行解释，帮助玩家理解谜面，在玩家解开谜题时，出谜人会讥讽或者挖苦玩家几句。还有一种需要玩家组合的巨大绿色问号，只有在侦查模式才能看到问号的图案，其中弧线和点是分开的，并且处于不同的层面上，需要玩家站在一定角度将问号的形状组合好并按住 LB 键扫描后取得，一般情况下都是站在“点”所在的位置拼合问号。

ASYLUM



## INTERVIEW TAPE 病人审查磁带

阿克汉姆疯人院会对到这里的病人（囚犯）进行审查，指派医生与其对话，这些记录对话的磁带散落在小岛的各个场景内，蝙蝠侠捡到后可以在人物传记（CHARACTER BIOS）菜单中收听。只有一部分出场的重要人物有相关的磁带。




## JOKE'S TEETH 小丑的假牙

这些在小岛上四处乱蹦、发出咔哒咔哒的声音的假牙是小丑丢出来的小玩意，它们没有攻击性，一般会两三个在一起出现，使用蝙蝠飞镖可以将它们打碎。每个大场景中有 20 个假牙，打碎 5 个、10 个和 20 个分别可以解开这个大场景的一个谜题。



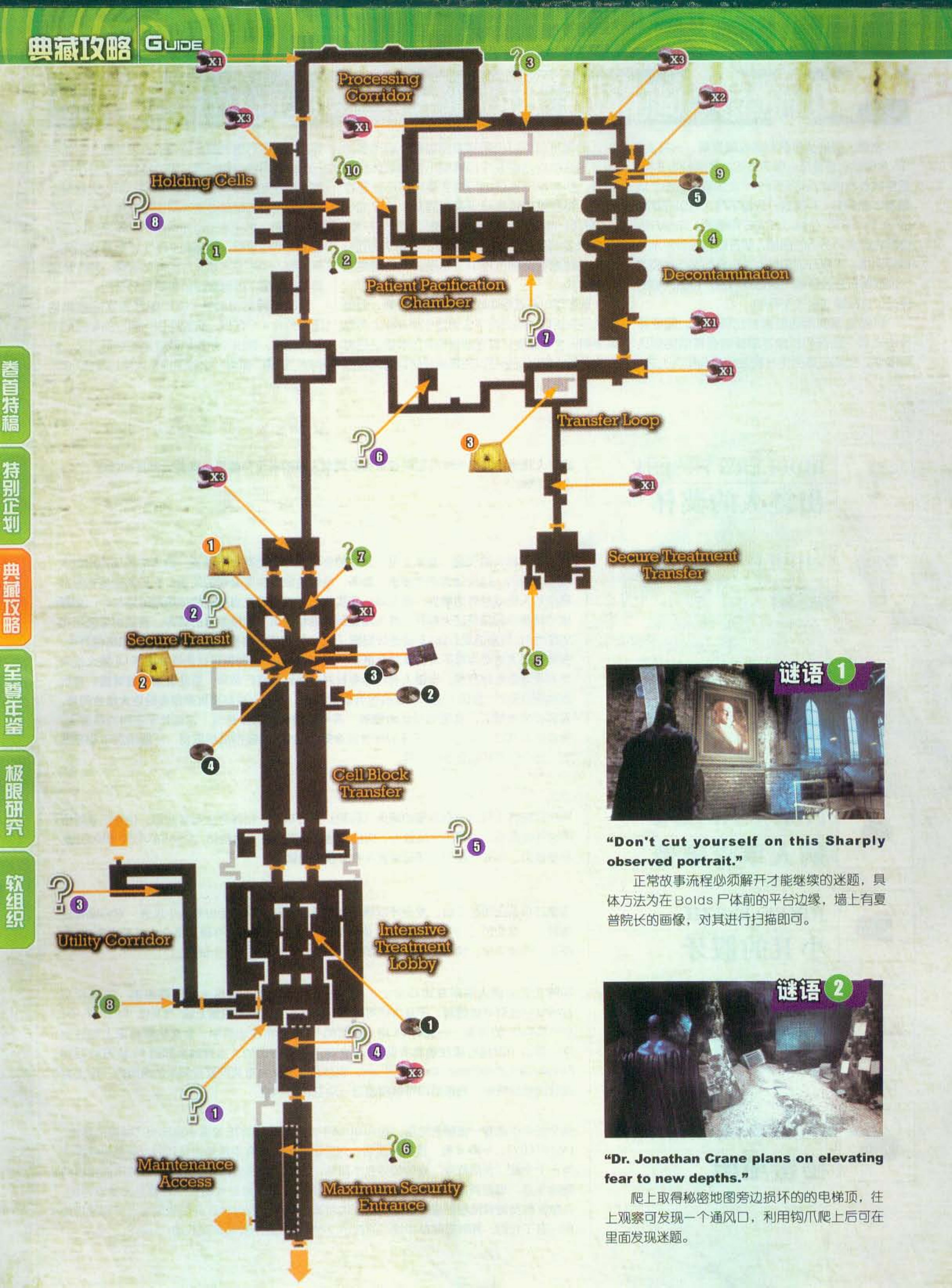
## CHRONICLE OF ARKHAM 阿克汉姆编年史

在阿克汉姆疯人院所在的小岛上，在一些奇怪的石板上有昆虫的雕刻图案，这些标记被蝙蝠侠找到并被破解，于是玩家可以听到一个名为“阿克汉姆之魂”（THE SPIRIT OF ARKHAM）的声音，一共有 24 块，前面的 23 块分布在场景中，会在秘密地图上标注出来。第二十四块石板在收集齐前 23 块之前是不会出现的，当得到全部的 23 块石板后到 Penitentiary 的 Securtiy Control Room，也就是小丑女之前关押夏普院长的房间内，地上有圈状的特殊符号，扫描后即可取得最后一块石板的信息。



## SECRET MAP(MYSTERY) 秘密地图

每个场景中都有一张秘密地图，在 RIDDLER'S CHALLENGE 菜单中现实为“神秘的事物”（MYSTERY），一共 9 张，找到地图后，对应区域内的所有未解开的谜题的位置都会被标注为一个个按“无限符号”旋转的绿色小问号，因为问号是旋转的标记，所以并不能指出精确的地点，但是有了大概位置就轻松多了！当然，部分秘密地图在一开始是无法取得的，多数都需要随着流程的进行，取得相应的特殊道具后才能到达这些隐藏的地点得到秘密地图，有了它们，再对应菜单中挑战的提示，240 个收藏要素就不难找啦！






**"Don't cut yourself on this Sharply observed portrait."**

正常故事流程必须解开才能继续的迷题，具体方法为在Bolds尸体前的平台边缘，墙上有夏普院长的画像，对其进行扫描即可。

**"Dr. Jonathan Crane plans on elevating fear to new depths."**

爬上取得秘密地图旁边损坏的的电梯顶，往上观察可发现一个通风口，利用钩爪爬上后可在里面发现迷题。

# 强化治疗中心 INTENSIVE TREATMENT

## 秘密地图




在故事流程第三次噩梦后，跳下电梯通道，在旁边 2 楼的房间的桌子上。

| 奖杯 1 | 在地上的通风口进入可以找到。 |
|---|---|
| 奖杯 2 | 通风口内，很容易发现。 |
| 奖杯 3 | 于图示位置房顶上有一通风管道，进入后右侧。 |
| 奖杯 4 | 打开地板上的窗口，进入后可得。 |
| 奖杯 5 | 在该房间的地上。 |
| 奖杯 6 | 进门后，从地上显眼的通风管道行进，破坏一通风口后进入可得。 |
| 奖杯 7 | 跳下东面被毁坏电梯，在其附近向上望利用钩爪攀至 LEVEL B8 的平台，在平台望对面边缘跳，攀爬至一通风管道，利用钩爪跃至 LEVEL B6。在 B6 两个电梯槽之间可以发现一个可破坏的通风口，拽下后跳过去可得。 |
| 奖杯 8 | 图示位置进门后有一可炸开的墙壁，利用胶体炸弹炸开即可。 |
| 奖杯 9 | 打开电子门后，利用梯子爬到上层取得。 |
| 奖杯 10 | 墙上有一通风口，拽下进入发现。 |
| 磁带 1 | 在场景中央房间的桌子上。 |
| 磁带 2 | 此处需要升级技能远程解码才可以解开电子门，上楼后在桌子上取得。 |
| 磁带 3 | 于损坏电梯底层楼梯上楼后在桌子上可发现。 |
| 磁带 4 | 在电梯区域一系列攀爬后，到达顶层，在旁边的楼梯上去在桌子上。 |
| 磁带 5 | 利用编码器打开电子门后在桌子上。 |
| 石板 1 | 于西边电梯顶部跳下，在左边有一个非常靠近顶部的平台，滑翔到该平台后前行可发现。 |
| 石板 2 | 在取得石板 1 后，继续在通道内前进，然后跳跃到 LEVEL B4，在 B4 层有一通风口，爬出后有两堵可破坏的墙，炸开其中一堵后可得。 |
| 石板 3 | 于图示位置往上观察，可发现一个通风口，利用蝙蝠爪拽下进入可得。 |

### 谜语 3



**"You don't know Jack about Gotham。Tune in to find out."**

往男厕所那边前进，然后可以发现一张椅子上面放着一个头盔与一个收音机，墙上还有一个水桶。此时对准椅子扫描，即可解开迷题。

### 谜语 4



**"A puzzle has many sides, but only some are visible."**

又见问号组合迷题，在图示位置中央的房间，打开侦查模式，有一扇窗户和窗外的远处的一点分别可组合成一个问号，这里对拼合的要求比较严，虽然多次调整位置并扫描。

### 谜语 5



**"Hook up with the relatives before you're transferred out of here."**

利用编码器打开图示位置的电子门，上楼后按下 RS 对准桌子上的照片，扫描后解开。

### 谜语 6



**"A top hat and tails is the only dress code for this party in the North."**

在图示房间内扫描墙壁上海报即可。

### 谜语 7



**"Even I was shocked when I saw how Maxie Zeus was treated!"**

图示位置有可炸毁墙壁，炸开后往牢房里扫描可解开。

### 谜语 8



**"Where would you find my home sweet home?"**

扫描牢房即可。



# 阿克汉姆东区 ARKHAM ISLAND, EAST

## 谜语 1

**"The legacy of this island has been well and truly buried."**

在植物园旁边的墓地群有一与众不同的坟墓，按下 RS，对准墓碑上文字扫描。

Botanical Gardens

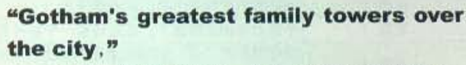
ARKHAM EAST

Arkham Mansion

Caves

## 秘密地图

## 谜语 2



**"Gotham's greatest family towers over the city."**

在图示的悬崖边缘，往远处岛外建筑望去，可以发现一个巨大的 W 字母标注的建筑，按下 RS，对准该大厦扫描即可。

## 谜语 3



**"My challenges appear to those with the correct position in life."**

疯人院东区最高建筑物钟楼，在顶层没有钟的一面，打开侦查模式，可发现又一个问号组合迷题，利用地上的点与地面上的巨大问号上半部组合后扫描可解。

| | |
|---|---|
| 奖杯 1 | 图示位置的悬崖边缘平台上。 |
| 奖杯 2 | 在守卫塔的顶部。 |
| 奖杯 3 | 在墓地群的一间破旧木屋内。 |
| 奖杯 4 | 在图示位置的地上。 |
| 奖杯 5 | 在取得奖杯 6 的建筑中间的夹层小广场的长椅上。 |
| 奖杯 6 | 在图示位置的建筑最顶部取得。 |
| 奖杯 7 | 在钟楼的顶部边沿上。 |
| 奖杯 8 | 打开侦查模式，可发现地上有可炸毁的地板，炸开后取得。 |
| 奖杯 9 | 与取得秘密地图相同房间内的地上。 |
| 奖杯 10 | 在取得奖杯 7 后，在原地往下观察，即可在 2 个屋顶之间发现它，然后滑翔到该位置即可。 |
| 奖杯 11 | 在与取得磁带 2 相同房间的地上。 |
| 磁带 1 | 在守卫塔的桌子上。 |
| 磁带 2 | 取得磁带 1 后，沿守卫塔铁桥直走，用编码器解锁电子门，在房间桌子上。 |
| 石板 1 | 面对植物园楼梯，在楼梯的右侧，有一堵可炸毁的门，炸开后扫描。 |
| 石板 2 | 在图示 ARKHAM MANSION 的墙壁边缘，在围栏的里头，比较隐蔽。 |

# 阿克汉姆北区
# ARKHAM ISLAND, NORTH

## 谜语 1



**"Tweedledum and Tweedledee SAW it, can you SEE it?"**

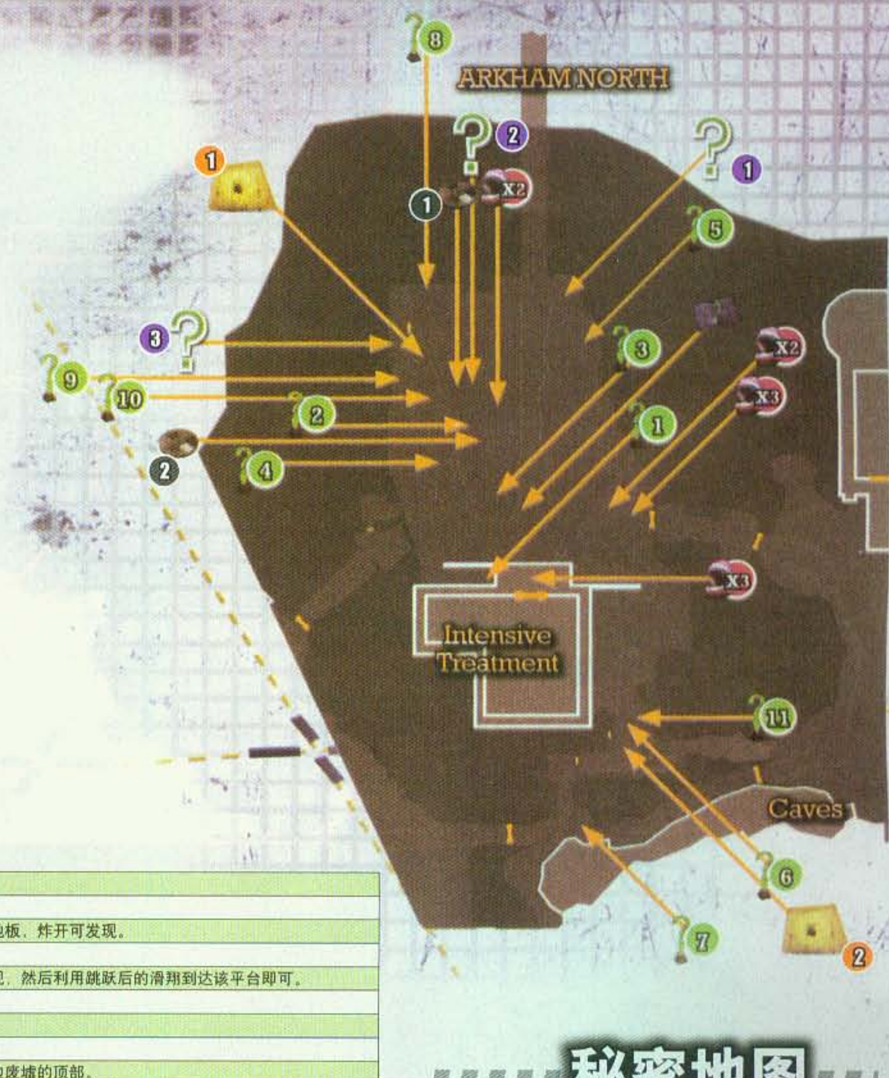
一直往北走，扫面北面的大门前两个放着帽子的跷跷板

## 谜语 2



**"Let's face it, there are two Dents on the wall."**

解码器解锁后进入北区中央的一座房子，扫描一堆“Vote Dent”的海报。




| 奖杯 1 | 飞上图示位置平台即可发现。 |
|---|---|
| 奖杯 2 | 在迷题 3 门口的左手边地上。 |
| 奖杯 3 | 在取得秘密地图的 2 座房间之间，地上有一块可破坏的地板，炸开可发现。 |
| 奖杯 4 | 在蝙蝠车西北的了望塔顶上。 |
| 奖杯 5 | 首先，你需要爬上东面的守卫塔，然后往北观察即可发现，然后利用跳跃后的滑翔到达该平台即可。 |
| 奖杯 6 | 在进入取得石板 2 通道的入口处往上飞，即可得到。 |
| 奖杯 7 | 一堵可炸毁的门，在里面。 |
| 奖杯 8 | 用钩爪到达，然后用远程解码破坏电子门可得。 |
| 奖杯 9 | 爬上阿克汉姆北区中央的守卫塔，使用绳索发射器到西边废墟的顶部。 |
| 奖杯 10 | 西边区上方的一面薄弱墙壁，使用终极蝙蝠爪破坏后飞爪上去取得。 |
| 奖杯 11 | 在取得 RIDDLER TROPHY 5 的下方有一堵可以破坏的墙，利用终极蝙蝠爪破坏后钩上可得。 |
| 磁带 1 | 在守卫了望塔上的桌子上。 |
| 磁带 2 | 与谜语 2 在相同的房间内的桌子上。 |
| 石板 1 | 进入蝙蝠车北边的建筑废墟，飞爪到上层平台，右边。 |
| 石板 2 | 进入 Intensive Treatment 东南通往 Dead Man's Point 的山洞，跳到断梯上方的平台，左侧。 |

## 谜语 3



**"Now I see it, now you don't!"**

在门口处打开侦查模式往上看，可发现一个问号的上半部和下边部的一个点。调整视觉使其拼接成一个完整的问号，然后长按 LB 扫描即可。

## 秘密地图




Arkham North，如图位置使用炸弹炸开房顶上的薄弱部分跳进房间取得 Arkham North 秘密地图。



# 阿克汉姆西区 ARKHAM ISLAND, WEST

Penitentiary

ARKHAM WEST

Medical Facility

## 谜语 1

**"Does Scarecrow's gas break down barriers as it drives you insane?"**

在 ARKHAM WEST 通往 ARKHAM EAST 的门前有 2 根横柱，利用钩爪攀上去，然后切换侦查模式，发现顶上有一堵可以破坏的墙。再切换终极蝙蝠爪将其扯下，飞上后扫描可解开。

## 谜语 2

**"Zsasz is counting on you finding his work."**

利用楼梯走上监狱的顶层，然后利用远程解码解开电子门，在里面可以发现有 3 个守卫的尸体，对其进行扫描即可。

## 秘密地图

需要道具密码破解器（Cryptographic Sequencer），到 Arkham West，如图位置解码后可以在房间内的桌子上取得 Arkham West 的秘密地图。

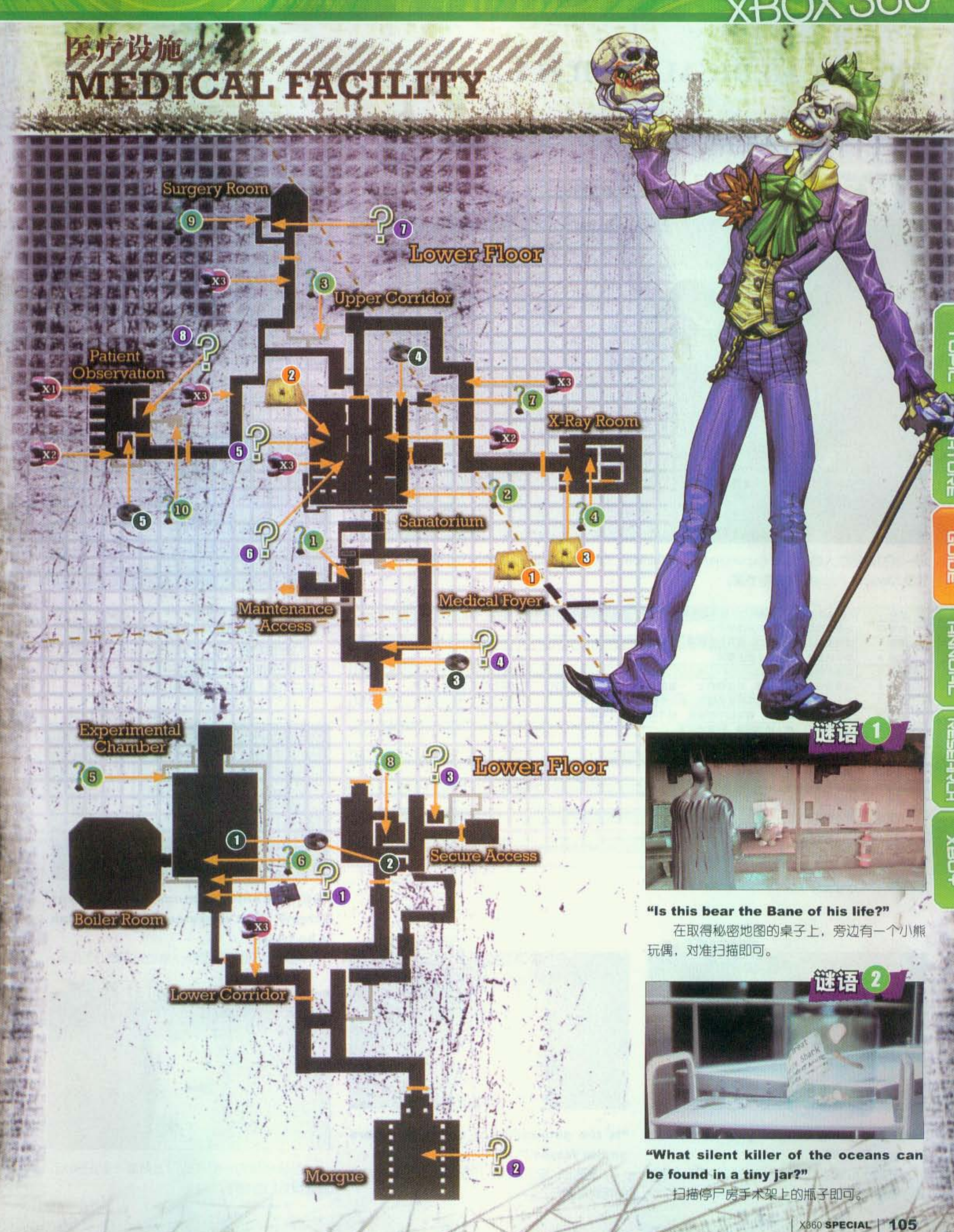
## 谜语 3

**"Do you see what I can see? No? Then maybe I am in a stronger position."**

在解开谜语 2 后，走出刚才破坏的电子门，按 LB 打开侦查模式往下望，可发现一个拼接问号的谜题，将地下的问号上半部与平台边缘的点组合成问号后长按 LB 扫描即可。

| | |
|---|---|
| 奖杯 1 | 在 ARKHAM WEST 通往 ARKHAM NORTH 的大门上的边缘。 |
| 奖杯 2 | 图示位置，在水沟旁。 |
| 奖杯 3 | 在海边小屋的屋顶。 |
| 奖杯 4 | 在守卫塔的底部。 |
| 奖杯 5 | 如图所示房顶处。 |
| 奖杯 6 | 在 ARKHAM WEST 通往 ARKHAM EAST 的通道内，在一紧闭铁门有一拱型横梁，在旁边有一个铁牢里面，攀上铁牢上方，利用胶体炸弹炸开后下去就可以取得。 |
| 奖杯 7 | 在监狱入口旁边的通风口，扯下后进入即可发现。 |
| 奖杯 8 | 利用楼梯走上监狱的顶层，即监狱入口顶层的房间，然后利用远程解码解开电子门。 |
| 奖杯 9 | 利用编码器破坏该处的开关，然后该升降台会升起，在升降台的底部可取得。 |
| 奖杯 10 | 在靠近该处的房顶边缘，利用绳索发射器滑到对面即可。 |
| 奖杯 11 | 在 ARKHAM WEST 通往 ARKHAM EAST 的大门处，往上看可以发现可破坏的墙壁，将其扯下后攀上即可。 |
| 奖杯 12 | 在高处有一墙壁可以拉下，进入可得。 |
| 奖杯 13 | 用钩爪登上横梁上，利用终极蝙蝠爪拉下通风口，进入可得。 |
| 磁带 | 在靠近海的小屋桌子上。 |
| 石板 | 在监狱门口前，有一堵可以破坏的墙，炸开后扫描可得。 |

# 医疗设施 MEDICAL FACILITY




谜语 1

**"Is this bear the Bane of his life?"**

在取得秘密地图的桌子上，旁边有一个小熊玩偶，对准扫描即可。

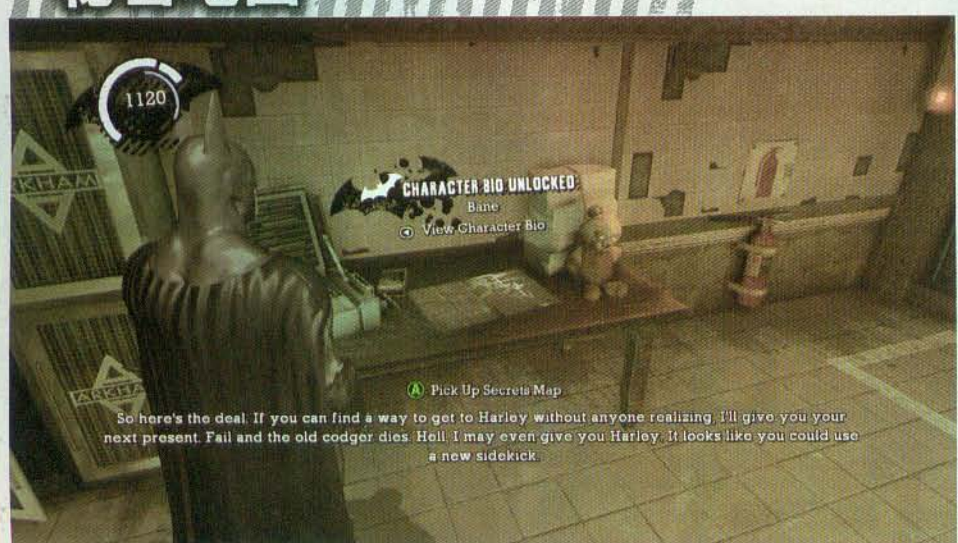
谜语 2

**"What silent killer of the oceans can be found in a tiny jar?"**

扫描停尸房手术架上的瓶子即可。

# 医疗设施 MEDICAL FACILITY

## 秘密地图




第一次打败稻草人后，进入 Experimental Chamber（实验仓），桌子上的熊得到贝恩的生平，旁便就是 Medical Facility 的秘密地图。

| | |
|---|---|
| 奖杯 1 | 2 楼的通道缝内有一通风口，进入后用钩爪到上层，在通风管道内走到尽头踢开通风口可得。 |
| 奖杯 2 | 场景下层图示位置，炸开墙壁即可。 |
| 奖杯 3 | 该位置墙上有一通风口，拽开进入取得。 |
| 奖杯 4 | 房子的顶上，利用钩爪登上即可。 |
| 奖杯 5 | 在图示位置通风管道口。 |
| 奖杯 6 | 在靠近该位置有一楼梯，沿该楼梯上，一直往上观察，在一电子门前有一个可以攀上的平台，攀上可得。 |
| 奖杯 7 | 在 Sanatorium 使用蝙蝠爪将盖子拽下，进入后在密室内找到奖杯。 |
| 奖杯 8 | 于图示位置往上观察，有可扯下的墙壁，破坏后跳入房间可得。 |
| 奖杯 9 | 解开电子门，进入图示楼梯，在显眼位置。 |
| 奖杯 10 | 进入墙壁通风口取得。 |
| 磁带 1 | 在底层房间的桌子上。 |
| 磁带 2 | 解开电子门，在门内的桌子上。 |
| 磁带 3 | 图示位置桌子上。 |
| 磁带 4 | 场景上层，房间桌子上。 |
| 磁带 5 | 图示处桌子上。 |
| 石板 1 | 图示位置有一可破坏的墙壁，拽下进入扫描即可。 |
| 石板 2 | 炸开地上地板，进入扫描。 |
| 石板 3 | 在该位置往上观察，拽下墙壁利用钩爪登上可得。 |

### 谜语 3



**"Are you going to take your hat off to Harley, Bats?"**

在图示位置的通风管道口进入，扫描墙壁上的小丑海报可解开。

### 谜语 4



**"Is the generosity of our benefactors on the Wayne?"**

墙壁上，按下右摇杆扫描 BRUCE WAYNE 的铭牌后解开。

### 谜语 5



**"TICK! TOCK! News flash! Someone is not getting out of here alive."**

在场景下层一间满是骷髅和蜘蛛网的牢房，对着牢房扫描。

### 谜语 6



**"A question can only be answered from a new perspective. Don't you agree?"**

问号组合题，首先，你需要在场景上层炸开可破坏的地板，然后就会显示问号的上半部，下半部在下层，通过视觉调整扫描后解开。

### 谜语 7



**"Shhhhsshh! Rumors persist that Tommy Elliot operates in Arkham. Can it be true?"**

解开楼下电子门，进入 2 楼后扫描墙上工作表。

### 谜语 8



在该房间内一柜子的门上贴着 2 张旧报纸，对准报纸扫描即可。

# 洞穴 CAVES




## 谜语

**"A puzzle has many sides, but only some are visible."**

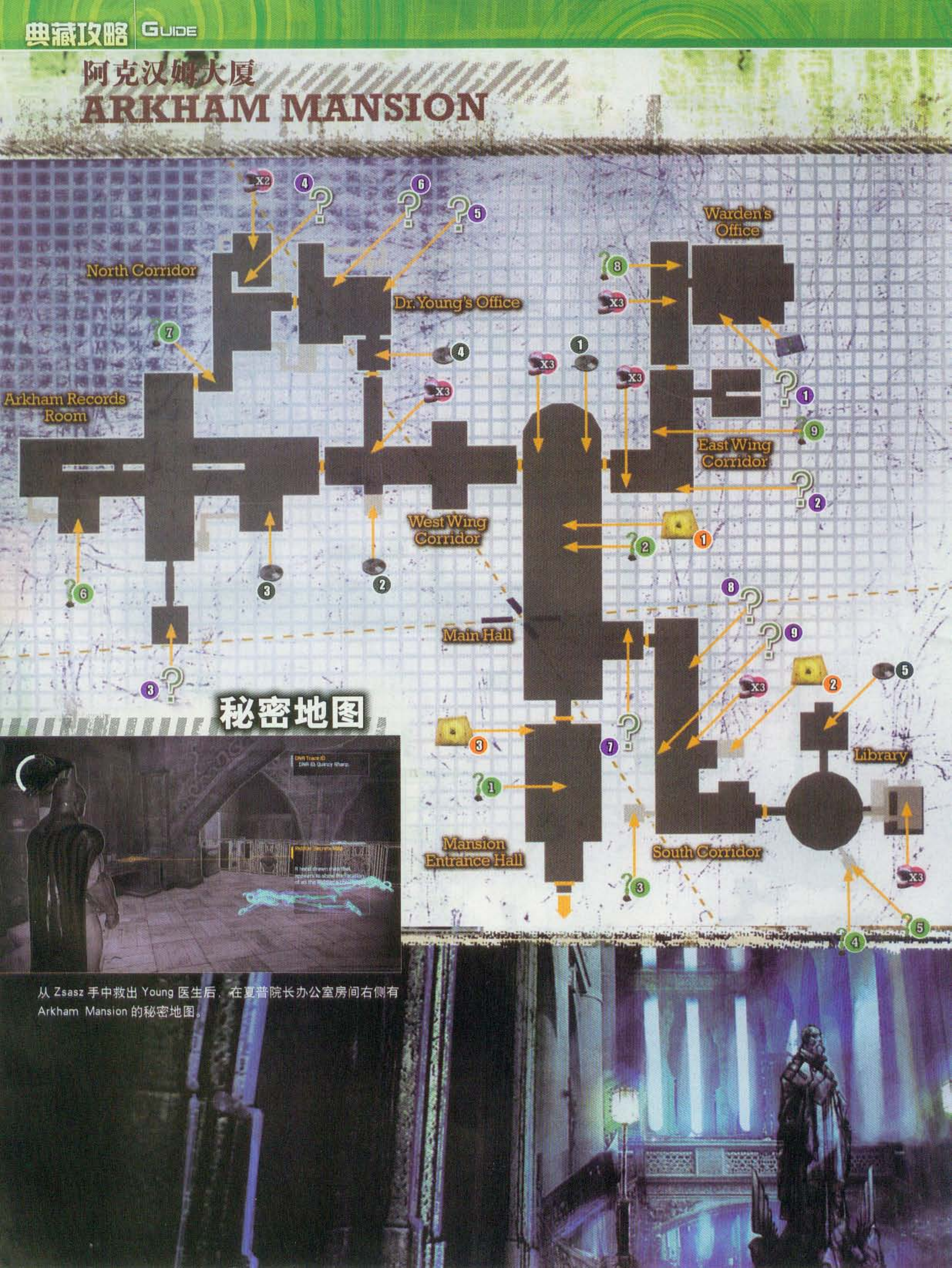
在图示位置附近打开侦察模式逐层观察，在一裂口内即可发现。

| | |
|---|---|
| 奖杯 1 | 破坏图示通风管道入内即可。 |
| 奖杯 2 | 炸开墙壁进入取得。 |
| 奖杯 3 | Main Sewer Junction 水流旁边的金属架子上。 |
| 奖杯 4 | Main Sewer Junction 东北的假牙处，攀爬墙壁上的缝隙。 |
| 奖杯 5 | Main Sewer Junction 北边倒塌的柱子，跑上去，到西北角，向南边跑跳。 |
| 奖杯 6 | Main Sewer Junction 从第二个倒塌的柱子开始，一系列跳跃攀爬后在墙壁破碎的小隔间内取得。 |
| 奖杯 7 | Main Sewer Junction 第三层，登上第二个倒塌的柱子，面向西南，滑行到左侧巨大齿轮下的隔间内取得。 |
| 奖杯 8 | 利用绳索发射器多次到达该位置即可。 |
| 奖杯 9 | 利用绳索发射器到达平台即可。 |
| 奖杯 10 | 在悬崖的边上。 |
| 奖杯 11 | 图示小悬崖上。 |
| 奖杯 12 | 破坏顶上的天花板，上去可以得到。 |
| 奖杯 13 | Main Sewer Junction 在到达 Surface Access 之前的平台使用绳索发射器向着背后的平台飞过去。 |
| 奖杯 14 | Main Sewer Junction 中心的高架渠的边缘跳起滑行，在巨大齿轮的左边 |
| 奖杯 15 | 破坏墙壁，攀上可取得。 |
| 奖杯 16 | 破坏墙壁进入即可。 |
| 奖杯 17 | 从 Intensive Treatment 回到 Croc's Lair，Control Room Access，用终极蝙蝠爪将门旁边的薄弱天花板破坏，来到 Old Sewer。 |
| 磁带 1 | 进入该区域后，利用绳索发射器滑到对面，在油桶上。 |
| 磁带 2 | 图示位置油桶上。 |
| 磁带 3 | 在连接 CAVES 与 ARKHAM NORTH 的通道内的木箱上。 |
| 磁带 4 | 图示位置尸体旁。 |
| 磁带 5 | 图示位置木箱子上。 |
| 石板 1 | 利用钩爪跨越被破坏的电梯登上平台即可发现。 |
| 石板 2 | 破坏该位置墙壁，进入扫描即可。 |
| 石板 3 | 图示位置地上。 |

## 秘密地图

在 Killer Croc's Lair 出来后，完成消灭敌人保护控制室的任务（Secure Pump Control Room），在控制室的桌子上有秘密地图！

# 阿克汉姆大厦
# ARKHAM MANSION




从 Zsasz 手中救出 Young 医生后，在夏普院长办公室房间右侧有 Arkham Mansion 的秘密地图。

# 阿克汉姆大厦 ARKHAM MANSION

| 奖杯 1 | 图示位置地上有一通风口，进入可得。 |
|---|---|
| 奖杯 2 | 拽下雕像正面下的通风口进入即可。 |
| 奖杯 3 | 高处通风管道内。 |
| 奖杯 4 | 在 Library 的主层通风管道内。 |
| 奖杯 5 | 通过 Library 三层的管道和秘密通道上到最顶层，进入通风管道取得。 |
| 奖杯 6 | 从图示处通风口进入到尽头，跳下下层取得。 |
| 奖杯 7 | 利用通风口进入，上层区域后在图示位置。 |
| 奖杯 8 | 资料柜旁边的桌子上。 |
| 奖杯 9 | 破坏并进入该位置墙上的可破坏墙壁取得。 |
| 磁带 1 | 从地上通风口进入，该处房间的桌子上。 |
| 磁带 2 | 破坏该处墙壁攀爬进入房间，在地上。 |
| 磁带 3 | 从通风口进入到尽头跳下可得。 |
| 磁带 4 | 该位置桌子上。 |
| 磁带 5 | 解开大门电子锁进入取得。 |
| 石板 1 | 在 Main Hall 的巨大雕像身后往上方观察，在高处有一可攀登的平台，上面有石板 1。 |
| 石板 2 | 攀上该处通风管后，炸开墙壁进入。 |
| 石板 3 | 利用管道到达顶层扫描即可。 |

## 谜语 1



**"Isn't the Warden too old for a puppet show?"**

在取得秘密地图的房间，扫描一个装着木偶的玻璃柜。

## 谜语 2



**"A game of Cat and mouse can be painful."**

扫描装有眼镜的玻璃柜子。

## 谜语 3



**"Our records show that a Strange transfer request was made in this room."**

首先破坏电子门，但不要马上进入房间，因为一路上有高压电。切换绳索发射器滑翔到房间内，扫描巨大的资料库即可。

## 谜语 4



**"Did Amadeus go mad, or was he just dizzy?"**

在该区域通风口进入后跳下，可发现一牢房画满标记，扫描该牢房即可。

## 谜语 5



**"It'll be a cold day in Hell when this Ghul rises again."**

扫描该位置停尸房惟一一具尸体即可。

## 谜语 6



**"How do you mask your feelings without losing control?"**

在流程中 Dr. Young 的办公室内，墙上有一黑色面具，放大后扫描解开。

## 谜语 7



**"Who is the main man in the main hall?"**

该位置墙上有戈登警长的海报，放大扫描后解开。

## 谜语 8



**"What does a bird need in the rain?"**

该处有一玻璃展示柜，里面有 6 把雨伞和一顶帽子，扫描该柜解开。

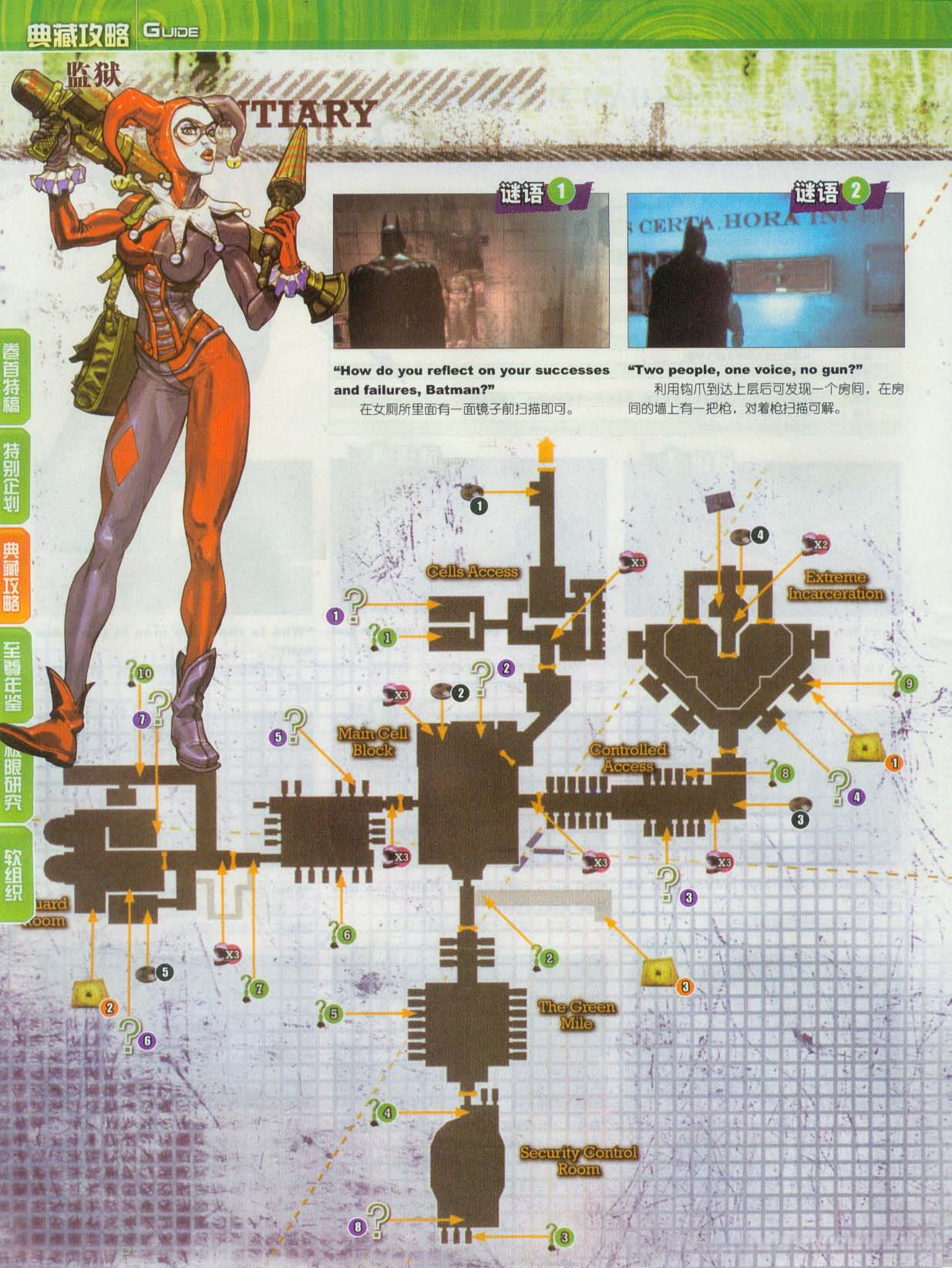
## 谜语 9



**"This fiendish puzzle literally appears out of thin air."**

攀上图示位置管道上，往下观察可发现问号，拼接后扫描解开。

# 监狱




**"How do you reflect on your successes and failures, Batman?"**

在女厕所里面有一面镜子前扫描即可。

**"Two people, one voice, no gun?"**

利用钩爪到达上层后可发现一个房间，在房间的墙上有一把枪，对着枪扫描可解。

# 监狱 PENITENTIARY

## 秘密地图




图示位置，进入大门后房间内桌子。

| 奖杯 1 | 在男厕所最后一隔间里。 |
| --- | --- |
| 奖杯 2 | 图示位置有一可炸开的墙壁，炸开后在地上。 |
| 奖杯 3 | 炸开图示牢房的门进入可得。 |
| 奖杯 4 | 图示位置楼梯上 2 楼，破坏牢房门口的电子锁即可取得。 |
| 奖杯 5 | 图示位置牢房的床上。 |
| 奖杯 6 | 图示位置牢房的床上。 |
| 奖杯 7 | 在 Guard Room 观察墙壁，可发现一个通风口，拽下进入走到尽头（Main Cell Block）可得到。 |
| 奖杯 8 | 在到达取得磁带 3 的二层房间后，打开侦查模式可发现在附近有 3 堵可破坏的墙，炸开最左面的墙，可跳入该牢房取得。 |
| 奖杯 9 | 首先，进入取得秘密地图房间的顶层，利用解码器解开 5 号牢房的电子锁，然后下楼进入 5 号牢房可得。 |
| 奖杯 10 | 图示位置地上。 |
| 磁带 1 | 地图最北面，连接 ARKHAM WEST 大门前的桌子上。 |
| 磁带 2 | 与谜语 2 在同一房间内，详见谜语 2 拿法。 |
| 磁带 3 | 于图示位置向上望，可发现一通风口，到达上层后在桌子上。 |
| 磁带 4 | 在取得秘密地图的房间内的 2 楼桌子上。 |
| 磁带 5 | 在有 2 个警卫的房间内，旁边的资料上。 |
| 石板 1 | 在取得奖杯 9 后，牢房内的墙壁可以炸开，炸开后扫描即可。取得后攀上上层炸开墙壁离开。 |
| 石板 2 | 这个的取得方式较为麻烦，首先，在取得利用钩爪攀爬到取得磁带 5 的上层，利用胶体炸弹炸开墙壁。之后不可以马上跳下去，因为在故事流程中小丑的炸弹使房间充满了毒气，先利用终极蝙蝠爪将对面的墙壁破坏，然后利用蝙蝠飞镖破坏对面抽风机的开关后即可进入此区域。 |
| 石板 3 | 在取得奖杯 2 后，利用绳索发射器滑到对面，在通道尽头可发现。注意在取得后需要利用编码器切断电力才可离开。 |

### 谜语 3



**"What has four walls, two sides, and one ex-DA?"**

扫描图示位置牢房。

### 谜语 4



**"All alone in your cell? Why don't you break the ice with the most dangerous prisoners?"**

对着被冰封的 4 号大门扫描即可。

### 谜语 5



**"This room is the end of days for even the most celebrated killer."**

扫描图示写满日期便条的牢房即可。

### 谜语 6



**"When is something right in front of you but still hidden from view?"**

问号组合迷题。在取得的石板 2 后，跳跃到抽风机开关所在平台（详见石板 2 取得方法）。打开侦查模式面向对面可发现巨大问号，组合后扫描即可。

### 谜语 7




**"Prometheus, Arkham guards' most wanted and most hated."**

图示位置墙壁上有一 PROMETHEUS 的通缉令，按下右摇杆对准后扫描可解。

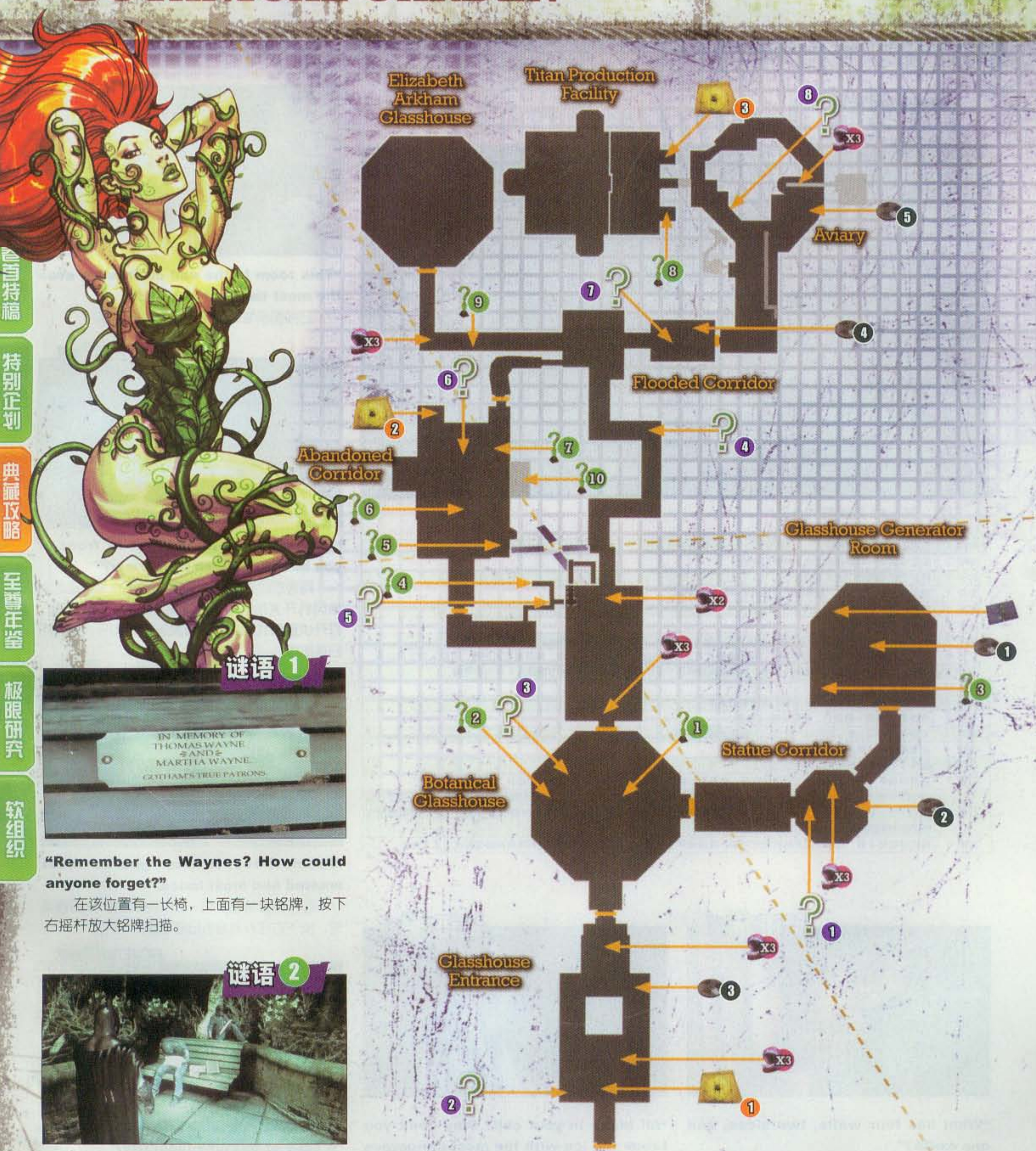
### 谜语 8



**"A case of mistaken identity?"**

扫描一堵透明墙壁内有 CLAYFACE 与一个假模特的牢房即可解开。

# 植物园
# BOTANICAL GARDEN






**"Remember the Waynes? How could anyone forget?"**

在该位置有一长椅，上面有一块铭牌，按下右摇杆放大铭牌扫描。

**"Is the number up for these guards?"**

扫描坐在椅子上的 2 个警卫尸体即可。

# 植物园 BOTANICAL GARDEN

## 秘密地图




在Glasshouse Generator Room打倒所有人后救下Carl Todd，之后钩爪到上层，升级过Cryptographic Range Amplifier的话可以隔着保安系统解码，进去后取得植物园的秘密地图。

| 奖杯 1 | 该场景2层的一个地下窗口（即蝙蝠侠用来隐匿那种）内。 |
|---|---|
| 奖杯 2 | 该场景底层，炸开一堵墙壁后进入通道取得。 |
| 奖杯 3 | 在取得秘密地图的房间内。 |
| 奖杯 4 | 在Flooded Corridor 到达Abandoned Chamber的通风管道内。 |
| 奖杯 5 | 下水道内，需要从水道水的来向进入才可取得。 |
| 奖杯 6 | 从底层地下窗口进入通道到达可得。 |
| 奖杯 7 | 经过一连串逆时针方向的攀爬后到达该平台取得。 |
| 奖杯 8 | 利用绳索发射器到达该位置即可取得。 |
| 奖杯 9 | 利用绳索发射器到达该位置即可取得。 |
| 奖杯 10 | 爬至场景中央顶部平台，正对图示位置可发现可破坏的墙壁，破坏后利用绳索发射器 滑翔至对面即可取得。 |
| 磁带 1 | 在底层的电机控制台上。 |
| 磁带 2 | 在图示位置长椅上。 |
| 磁带 3 | 在图示位置长椅上。 |
| 磁带 4 | 在图示位置长椅上。 |
| 石板 1 | 在地图南面入口处前行会被巨大植物堵塞，此时往左走可跳下一通道，在通道内有石板 1。 |
| 石板 2 | 在解开谜语 6后，往北观察有一条可攀爬的缝隙，跳跃抓住该缝隙，往左移动后有石板 2。 |
| 石板 3 | 先利用强化蝙蝠爪扯下墙壁，然后利用绳索发射器到达该位置扫描即可。 |

### 谜语 5



**"The Ratcatcher needed more than just his charm to lead his army."**

此迷题隐藏在Flooded Corridor 到达Abandoned Chamber的通风管道内，进入通风管道后你需要注意管道的下方，会发现一个红色手套和照相机的暗格，很容易遗漏。

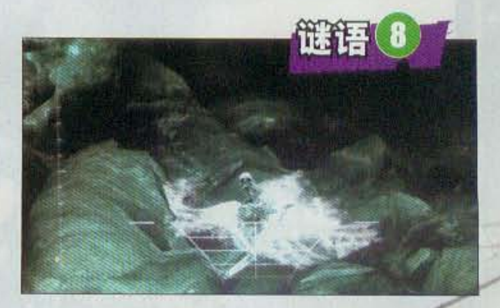
### 谜语 6



**"This challenge can only be seen by those with a different view of life."**

在场景中央建筑顶层，如图有一问号组合迷题，组合扫描即可。

### 谜语 7




**"Is this a tribute to what a mad dog left behind?"**

在断头雕像前有一铭牌，放大扫描。

### 谜语 3



**"What time is tea time in Wonderland?"**

该场景2层图示位置，有一套茶具，扫描茶具解开。

### 谜语 4



**"Looks like all the king's horses trampled all the king's men."**

扫描长椅子上的玩具即可。

### 谜语 8

**"There's no closet in the Gardens, so someone is using the roof instead."**

在图示位置墙上有一裂缝内有一具白骨，需要放大扫描。

# 全成就 Achievements

| 成就名 | 取得方法 | 成就点数 |
|---|---|---|
| Big Bang | 在简单难度下完成故事模式 | 50 |
| Bigger Bang | 在中等难度下完成故事模式 | 50 |
| Biggest Bang | 在困难难度下完成故事模式 | 50 |
| Party Pooper | 在与最终 BOSS 战斗前，画着巨大的小丑头像的门前和门后走廊中有两波敌人，他们不会主动进攻蝙蝠侠，将他们全部击败解开成就 | 10 |
| Freeflow Combo 5 | 达到 5 连击（在任何游戏模式下） | 5 |
| Freeflow Combo 10 | 达到 10 连击（在任何游戏模式下） | 5 |
| Freeflow Combo 20 | 达到 20 连击（在任何游戏模式下） | 10 |
| Freeflow Combo 40 | 达到 40 连击（在任何游戏模式下），可以在流程最后的环节，在最终战前的 Vist Center 前聚集着 16 个敌人等着你完成 40 连击 | 10 |
| Night Glider | 一次滑行距离超过 100 米，使用绳索发射器到钟楼、之后向植物园方向滑行。 | 5 |
| Rope-A-Dope-A-Dope | 将一个敌人吊在石像下面（需要先学会技能），之后躲在下层，等另外一个敌人经过附近时用飞镖割断绳索吓经过的人（在任何游戏模式下） | 10 |
| Mano-A-Mano | 在对付泰坦巨人时不使用飞镖等辅助武器，空手结束战斗。可以在对付两个巨人时，三人站成一条线，让较远的冲过来撞倒中间的巨人产生硬直。 | 10 |
| Catch! | 学会控制飞镖的技能后，将飞镖扔出去并控制它回到蝙蝠侠所在位置 | 5 |
| Freeflow Perfection | 完成一次包括 9 种招式的完美连击（在任何游戏模式下），见战斗挑战模式中的攻击多样化加成部分。 | 10 |
| Freakshow Rodeo | 骑上一个泰坦巨人并且控制他击败 10 个敌人 | 10 |
| Freeflow Bronze | 在战斗挑战中获得 8 个徽章 | 10 |
| Freeflow Silver | 在战斗挑战中获得 16 个徽章 | 25 |
| Freeflow Gold | 在战斗挑战中获得 24 个徽章 | 50 |
| Predator Bronze | 在潜行挑战中获得 8 个徽章 | 10 |
| Predator Silver | 在潜行挑战中获得 16 个徽章 | 25 |
| Predator Gold | 在潜行挑战中获得 24 个徽章 | 50 |
| Invisible Predator | 不被发现，只使用偷袭（Silent Takedowns）完成一个潜行挑战 | 10 |
| Flawless Freeflow Fighter | 不受伤害完成一个战斗挑战 | 10 |
| Arkham Analyst | 完成 5% 出谜人的谜题 | 20 |
| Cryptic Investigator | 完成 5% 出谜人的谜题 | 20 |
| Lateral Thinker | 完成 25% 出谜人的谜题 | 20 |
| Mystery Solver | 完成 40% 出谜人的谜题 | 20 |
| Conundrum Cracker | 完成 55% 出谜人的谜题 | 20 |
| Mental Athlete | 完成 70% 出谜人的谜题 | 20 |
| Riddle Resolver | 完成 85% 出谜人的谜题 | 20 |
| Crack The E Nigma | 完成出谜人的全部谜题 | 20 |
| World's Greatest Detective | 解开阿克汉姆的最大谜题，找到全部的 24 个阿克汉姆编年史石板 | 20 |
| Perfect Knight | 游戏完成度达到 100% | 75 |
| 以下为秘密成就，均与剧情相关，在完成主线流程的过程中开启 | | |
| Malpractice Needs More Practice | 在对战小丑放出的第一个巨人时不要存活下来 | 10 |
| Leave No Man Behind | 在 Decontamination 小丑放出毒气，将所有呼救的守卫和囚犯都救出（共 3 个） | 10 |
| Born Free | 从 Intensive Treatment 逃出 | 10 |
| Just What The Doctors Ordered | 在 Medical Facility 成功救出所有医生 | 10 |
| Daydreamer | 成功逃脱稻草人导致的第一次噩梦 | 10 |
| Baneful Payback | 击败贝恩 | 25 |
| Breaking And Entering | 进入被小丑封锁的 Arkham Mansion | 10 |
| Recurring Nightmare | 成功逃脱稻草人导致的第二次噩梦 | 10 |
| Zsasz Cut Down To Size | 从 Zsasz 手中救出 Young 医生。 | 10 |
| Shocking Rescue | 击倒 Zsasz。 | 10 |
| Solitary Confinement | 将小丑女抓住并关在牢房中 | 25 |
| Double Trouble | 一次击败两个泰坦巨人 | 25 |
| Resist The Fear | 成功逃脱稻草人导致的第三次噩梦 | 50 |
| Crocodile Tears | 进入杀人鳄的巢穴并成功逃出 | 50 |




卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织




这绝对不是那种第一眼看上去就让人眼前一亮的作品。游戏的战斗系统稍显单调，但是配合机械手臂的抓取、投掷能力，强力的超能力会让战斗过程非常热闹。游戏初期的室内场景也许会让你不知所措，但是随着游戏的进行，当你得到机械手臂并且来到户外时，核爆后的破败都市任由你自由飞舞，那种使用绳索摆荡、跳跃的快感在本作中表现得淋漓尽致，并且这种高速的移动让场景显得更漂亮，你能听到飞舞过程中耳边呼呼的风声，如果你能体会到这种乐趣，那本作一定会让你兴高采烈上一阵子。显然，游戏的摆荡、跳跃是重头，在各种险峻的地形取得全部的150个隐藏道具才是真正的挑战。

文 雷电　美编 木仙

| 生化尖兵 | | Capcom/GRIN | 动作射击 |
|---|---|---|---|
| X360 | Bionic Commando | | 美版 |
| | 2009年6月19日 | 1人 | 59.99美元 |
| | | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

# 机械手臂 Bionic Arm

## 基本操作 Basic Control

| X360 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 转动视角 |
| 方向键 | 快速转向前、后、左、右四个方向 |
| RS | 进入、退出精确瞄准 |
| LS | 视角复位 |
| Y | 重攻击 |
| X | 跳过过场动画 |
| A | 跳、收缩机械手臂（悬挂中） |
| B | 轻攻击、互动、伸展机械手臂（悬挂中） |
| LT | 伸长机械手臂、抓 |
| RT | 射击 |
| LB | 与左摇杆配合滚动 |
| RB | 按住打开武器菜单，用右摇杆选择武器 |
| BACK | 信息菜单 |
| START | 暂停菜单 |

注：在游戏中，各种情况下四个功能键（ABXY）的作用会直接显示在屏幕右上角，非常方便。

机械手臂是你最忠实的朋友，你可以完全信赖他的安全性，它是让本作与众多动作射击游戏截然不同的核心元素。机械手臂中拥有可以自由伸缩的绳索，射出后可以抓住附近的物体，通过收缩绳索让斯宾塞快速抵达抓住物体的位置。另外，机械手臂还具有很强的攻击性。

## 生命 Life

主角的生命值不会显示，和现今流行的游戏一样会徐徐恢复生命，受伤后画面会变红，伤势越重红色越深，直到最终死亡。只要躲开敌人的攻击，在一段时间内不受到伤害，生命值就会慢慢恢复，当画面颜色正常时生命就又恢复到最佳状况了。

游戏中通过完成挑战可以增加三次生命上限，对应的项目为（Light Armor、Medium Armor、Bionic Armor）。



## 抓取点 Hook Points



屏幕上除了射击的准星外，还会显示一个抓取光标代表你的机械手臂可以抓住的目标点，这个特殊的光标几乎会停留在你视野中央部位的任何物体上，环境地形包括树、路灯、建筑和大部分的地表环境。光标一般会在你的准星附近游动，根据正对的物体的表面凹凸情况和抓取情况，寻找最接近你的准星的、最适合抓住的表面。停留在抓取点上的抓取光标有三种颜色，分别代表不同的意义。

**灰色：**可以抓住的物体，但是因为机械手臂绳索的长度限制，而超出了抓取范围，暂时无法抓取。

**蓝色：**目前光标停留的表面可以抓取，而且在可抓取范围内，你可以按 LT 射出机械手臂抓取。

**黄色：**抓取范围内的可抓取目标，除了抓取外，你还可以对其做出特殊动作，当学会投掷后可以将之扔出去砸敌人。

**红色：**目标为可抓取范围内的敌人。

## 抓取动作 Grab Action



当抓取光标从灰色变为带有颜色时，按 LT 键就会将机械手臂的手掌部位放出，由一根牢固的绳索与你的身体相连，这时候一定要按住 LT 不松手，机械手指会牢牢抓住目标表面，绳索紧绷。以下提到的一系列抓的动作都是基于按住 LT 抓住目标的前提下的。根据与目标的距离和高度差，主角要么仍旧站立在地面上，要么会悬挂于空中。当你的机械手臂抓住任何东西时，除非受到强度较大的带吹飞效果的攻击或松开了 LT 键，其他情况下都会牢牢抓住。

## 收缩和伸展 Zip and Reel Out

当机械手臂抓住环境地形并悬挂在空中时，A 键显示 Zip，及收缩绳索，按下后你会在一瞬间内飞过将近 20 米的距离冲到目标面前。可以使用收缩的动作躲避敌人的进攻、加快赶路的速度等。如果机械手臂的绳索没有完全伸出，根据露出长度不同会显示 Zip 和 Reel Out 两个可用功能，分别对应收缩绳索和伸展绳索，改变你和悬挂点之间的距离。

## 抓取目标的技巧 Grab Technic

这里有一个首先要学会的技巧，在光标本身为灰色的时候，为了抓到目标当然要主动移动主角靠近，这个过程中按住 LT 键不松手，但是因为是在抓取范围外，所以并不会做出抓的动作，而一旦走进可抓范围内时，光标变蓝的瞬间主角便会做出抓的动作。

在高空连续跳跃的过程中，为了避免不小心抓不到下一个抓取点而摔死，按住 LT 键后用准星去寻找抓取点的技巧就非常实用了。比如，在两颗空中的地雷之间跳跃时，从第一个地雷荡起来，松开 LT 飞出去，然后立刻再次按住 LT，并用右摇杆调整视角对准下一个地雷，当飞行到可抓距离内，你就安稳地抓住目标了。



## 摆荡 Swing

当主角利用机械手臂悬空时，就可以进行摆荡了。只要向摆动的预期方向推动左摇杆即可在空中移动身体，这时候准星的上下晃动也很厉害。摆荡的最终目的是要松开 LT 让主角飞出去，实际上是要按我们预期的想法跳出去，松开 LT 时的摆荡角度决定你飞出去的速度，速度决定你飞行的距离。你可以在飞行过程中调整飞行轨迹，可以减短飞行距离，但是不能增长，所以一般都是要以最大速度飞出去。

摆荡过程中，摆荡到最高点（最大摆荡角度）飞出去并不能跳得最远，在即将达到最高摆荡角度前的一小段时间前，主角身前会出现一个蓝色的短线条伸向飞出去的方向，有这个标记的时候放开 LT 可以达到最大飞出速度，跳得也最远。

## 拉动 Rip

挂在高架轨道上的列车、架子上的广告牌等都可以抓住后连按 B 键将之拽下来，可以扫清道路上的障碍，砸死敌人。抓住步兵敌人时连按 B 也可以把他们抓过来，之后可以接 Y 键重攻击。

# 战斗 Combat

## 飞踢 Zip-Kick



这是近身战斗技巧的一个动作，在抓住敌人的时候，连续按两次 A 键可以发动收缩绳索并踢向敌人的动作。对于一些敌人可以造成伤害、产生眩晕并有些许击飞效果，对于站在悬崖边上的敌人，方向合适的飞踢可以直接将敌人踢下悬崖一了百了。另外，和抓住环境的收缩相同，飞踢也是迅速接近远距离敌人的方法。

## 普通近身战斗 Normal Melee Attack

游戏的近身战斗基本就是轻重攻击的组合，Y 键的重攻击需要流程进行到一定程度才会开启，游戏初期只能进行连续的轻攻击，对付一般小兵一套三连轻攻击就可以解决，但是敌兵大多会掏出电棍对付你，不仅会对你造成伤害，还会让你产生硬直，如果操作不好，不能及时躲开，就会直接被围攻的敌人揍死。游戏初期，在技能没有完全开启，枪械也并不强力的时期，同时对付两三个小兵都有可能被干掉。灵活使用飞踢才能比较轻松地进行流程。



## 重攻击和挑空 Heavy Punch and Punch-Up

在 Act 1 – Chapter 2 – Trent Industrial District II 中学会重攻击后，组合技巧就稍多了一些。其实重攻击的最主要用途是挑空，命中较小型的敌人时，敌人会被挑到空中，这时候按 A 跳起并按 B 攻击空中的敌人可以将敌人击飞。在比较狭窄或细长的空间内，击飞空中的敌人或物体很容易命中其他人。

## 空中重击 Death from Above



在从高处落下时，如果高度足够，Y 键的提示会变为"Death from Above"，为了让判定更容易确定，可以在下落过程中连续按 Y 键。空中重击是地面范围攻击，而且有吹飞效果，专门对付成群的敌人。

## 鞭子旋转 Whip Spin

在流程中后期可以开启必杀技——Whip Spin，同时按下 Y 和 B 发动，会消耗主角的全部能量（总共六格，显示在屏幕左下角，每杀死一个敌人积攒一格能量）。鞭子旋转攻击范围比较大，围绕主角成圆形，对士兵是一击必杀，命中机器人也能造成较大伤害。在抓住飞行器底部和机器人背部时（光标为红色时抓），发动该技能会将目前抓住的机械敌人秒杀。

## 流动躲避 Evade

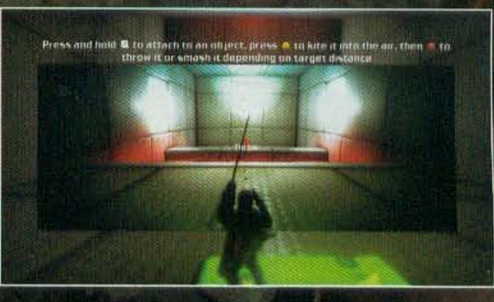
滚动躲避的操作方法是按住 LB 推动左摇杆。躲避的动作虽然不是无敌的，但是有助于在关键时刻躲避敌人的攻击。

## 投掷 Throw

投掷的威力强劲，只能在单人流程发展到 Act 1 – Chapter 2 – Fissure I 章节的时候才可以使用，单人模式初期和多人对战中是无法使用的。得到投掷技巧后，可以投掷的物体都会在画面中闪烁，当然，如果你用双眼的直觉就足够判断，可以在 Option 中关闭闪烁。

要想投掷，首先要确定该物体的重量在你的能力所及范围内。先将光标停留在想要投掷的物体上，按住 LT 抓住它，按 Y 键将物体拽到空中（Kite，像放风筝一样放飞），系统会在视野范围内用一个三角框自动锁定一个目标，按 B 键（Throw）投掷，物体就会飞过去正中目标。一般情况下，投掷出去的物体可以秒杀士兵，对机器人也可以造成极大的伤害。没有可锁定目标时，将向视角正中投掷物体，投掷的距离和抛物线的弧度根据物体的质量不同也会有所不同，稍小一些的物品飞行距离非常远，接近百米。当按 Y 将物体放飞到空中时，尽量早地将之扔出去，否则一小段时间后物体会掉落到地上，需要再次放飞。

也可以抓住敌人并将他们放飞到空中，这时候可以直接射击敌人（有相应成就），也可以按 B 扔出去，敌人会立刻死亡，砸到的目标也会受到伤害。



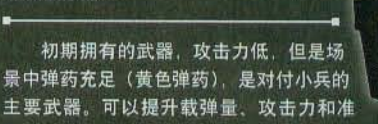
## 射击 Shooting

游戏中一共提供了 7 种武器，切换的方法是按住 RB 键推右摇杆选择相应的武器。手枪和手雷是一直带在身上的，剩余的 5 种特殊武器需要由从武器传送装置（DOP DROP）内获得，特殊武器比手枪强很多，但是弹药数非常有限。单人模式中只能携带一种特殊武器，红色弹药可以补充当前特殊武器的弹药，最大不能超过取得武器时的上限数量。通过完成挑战可以提升所有武器的性能。

普通状态下，不管主角面向那里，都会向着视角正中的准星射击，但是准星很大，每种武器的准确度和伤害范围也不同，按 RS 键可以进入精确瞄准（狙击枪为打开狙击镜），这时候主角行动速度变慢并会一直面对准星方向瞄准，这时候射出的子弹仍然会散开分布在准星内，但是比普通状态的准确度高不少，在精确瞄准中才能更容易地爆头。

注：游戏中没有换弹夹的设定，榴弹枪和狙击枪每射击一次都需要做上弹的动作，以下提到的"提高上弹速度"，其实质就是增加武器的射击频率。

### 手枪 SteinMech M3-BC Tungsten



重量：1.55 千克
发射模式：单发
生产商：SteinMech International

初期拥有的武器，攻击力低，但是场景中弹药充足（黄色弹药），是对付小兵的主要武器。可以提升载弹量、攻击力和准确度。

### 榴弹发射器 Drayton AC-09 Bulldog

口径：40mm 榴弹　　重量：3.5 千克
发射模式：单发　　生产商：Drayton Arms Compan

和其他榴弹发射器相同，准星为抛物线量尺，发出的榴弹和手雷攻击力相当，爆炸范围不如手雷广，但是射出的距离远，是非常好用的武器，只是注意不要炸到自己。可以提升爆炸范围，减少每发子弹发射间的上弹时间。

### 狙击枪 Carbell&Zhang ASR-81A Yelena

口径：7.72×52mm　　重量：15 千克
发射模式：单发　　生产商：Carbell&Zhang

场景中有狙击手敌人的时候一般都会提供狙击枪，对狙的系统并不是非常优秀，因为只要你和敌人两点间没有任何阻挡视线的东西时，不管多远，他们都会直接发现你并用红色的激光瞄准线对准你，不过这也是发现他们的好方法。通过完成挑战可以减少上弹时间。



### 手雷 Frag Grenades

游戏中的手雷数量并不少，场景中的蓝色弹药就可以补充手雷的数量，手雷的爆炸范围非常广，扔出去之后一定要躲得远远的，可以直接秒杀成群的小兵。可以增加两次手雷携带数量上限，每次增加 1。



### 散弹枪 Drayton AA-9 HIKER

口径：12.7mm/15.5mm
重量：16 千克
发射模式：9 颗弹丸散射
生产商：Drayton Arms Company

散弹枪近距离的威力比较大，而且是范围攻击，虽然范围不大，但是对付成群的敌人还是能起到非常好的效果。可以增加散弹枪的射速和攻击力。

### 冲锋枪 Hessler SJMG

口径：7.62mm　　重量：9 千克
发射模式：全自动　　生产商：Hessler Heavy Industries

冲锋枪的攻击力很低，但是携带弹药数量多，射速非常快，能够准确命中敌人的弱点的话可以快速造成可观的伤害。可以增加冲锋枪的射速和载弹量。

### 导弹发射器 Flazhe AM-10 Tarantula

口径：15.2 千克 SCARS 特制导弹
重量：18 千克
发射模式：升级后最多 6 发同时发射
生产商：Flazhe Weapon Systems



按一下 RT 键可以直接发出导弹，但是这样很难命中。正确的使用方法是按住 RT 键，可锁定的目标身上的部位会有旋转的圆圈标记，将准星扫过该标记就可以锁定（标记变成红色），之后松开 RT 导弹就会发射出去，不管主角面向哪里发射导弹，都会命中敌人（除了会放诱导弹的武装直升机 BOSS 外）。初始状态同一时间最多可以锁定 3 个目标，完成挑战后可以依次升级到 4 个和 6 个。

# 要点流程攻略 Essential Walkthrough

## 难度、记录和选关

游戏有三个难度，从低到高分别是 Normal（普通难度）、Hard（困难难度）和 Commando（尖兵难度，及非常困难），第一次玩的时候千万不要错认为 Normal 是如其他游戏中一样的中等难度，而错把 Commando 当成简单。越高的难度下，敌人的攻击力和命中率都越高，最高难度下，神枪手狙击士兵可以一枪要了主角的命！

游戏提供 3 个存档，开始游戏时可以任意选择一个存档开始游戏，中途不能换挡，只能依靠通过游戏中的 Checkpoint 进行自动记录。

玩过一次的关卡可以直接选关游戏，但是无法将选关游戏时获得的任何东西继承下来，也不能取得任何的成就。选关游戏的目的就是练练手。

## 地图图标示意图

WAYPOINT
RELAY
POD DROP
ENEMY
BIG ENEMY
BOSS



**WAYPOINT** 路标，过关的目标地点，到达后会有 Checkpoint，路标也会直接显示在游戏画面的视角之上，如果不再视野内，也会以箭头在屏幕边缘表示出方向。

**RELAY** 终端机，靠近后消灭周围所有敌人，抓住按 B 骇客解除空中地雷。

**DOP DROP** 特殊武器投放装置，骇客终端机后 Super Joe 就可以确定主角所在的位置，之后便能空投武器到主角身边，以此协助主角的战斗。

**ENEMY** 小型敌人，各种士兵以小红点显示。

**BIG ENEMY** 大型敌人，机器人会以大红点显示。

**BOSS** 游戏中的 BOSS 级敌人。

## 要点提示

### 1. 向着路标前行

整个故事模式只要向着小地图提示的路标前进就可以，中途偶尔需要骇客终端机。因为随时都有路标提示，所以不会迷路。只要熟练运用机械手臂的摆荡动作，就可以通过各种复杂的地势到达终点。这一部分更像是平台跳跃游戏，只要仔细观察小心行事就不会卡关，因此本文省去反复的流程攻略，以重难点为主。游戏中几乎没有太多平坦的道路，不过就算有平坦的道路，我们也可以控制主角抓住房顶、路上的树枝、大楼的表面等空中物体表面摆荡通过，比在地上边走边跳要快得多。主角在陆地上是无法摔死的（除了见不到底的深渊），所以确保地面无水、无辐射、无深渊的时候就可以尽情地跳了。

### 2. 骇客终端机

靠近并杀死它周围的所有敌人之后才可以



骇客（Hack），方法是按LT抓住终端机之后按B键。骇客后可以获得机密情报并关闭对应区域内的空中地雷（Minefield），这样才可以抓住空中的椭圆形物体荡过场景中的沟壑。如果不关闭地雷，接近的话会被电击。通过雷区的时候切记不要着急，否则前功尽弃，找好摆荡的角度，确保速度足够再松开LT飞跳。

### 3. 致命的辐射区域

根据游戏的剧情，游戏开始前城市发生了巨大的核爆炸，整个城市内到处都是核辐射。在游戏的场景中，蓝色的区域就是核辐射最强烈的区域，进入后主角会迅速费血，一两秒内就会身亡。稍稍怠慢躲避不及就会命丧黄泉。

### 4. 致命的水

游戏中能没过头顶的水对主角都是致命的，因为主角身上装备着沉重的机械手臂，在水中无法提供足够的动力浮出水面，因此会沉底，这时候屏幕下方会有一个代表氧气的蓝色横条，降至零时主角就会死亡。在水中直接移动的速度非常慢，基本可以说是无望靠游动逃脱。惟一可能能逃命的方法就是对准能抓到的表面放出机械手臂，之后按住A收缩，在水中收缩的速度也较慢，可以做垂死挣扎……



### 5. 对峙和逃跑

游戏中的一部分场景的出口有蓝色防护壁阻挡，需要消灭场景内的所有敌人才能解除防护壁。另外一些可以直接通行的出口，如果急着过关，不想完成挑战，就不需要与敌人对峙了。

在正面与敌人产生冲突的时候，前期使用枪械，后期使用投掷，打不过就跑，逃跑的时候一定要用摆荡，速度快，而且在空中不容易被敌人命中。在对付高台上的敌人时，逃跑的方法要简单一些，找个边缘跳下去，立刻用机械手臂抓住边缘，悬在高台下方，一般敌人是打不到你的，等生命恢复了上去再战。

## 敌人战法

### 1. 步兵 Grunt

步兵是最普通的敌人，会持有不同种类的武器，前期对付复数敌人最好在远距离用手枪精确瞄准射击减少敌人数量之后再飞踢冲过去消灭他们。

近距离格斗只要先出手，那么胜算就很大，如果没有先攻击到步兵，步兵掏出的电棍砸在你身上就很有可能被一两个小兵秒杀。

用机械手臂抓住步兵，他们会掏出电棍电你，电会通过机械手臂传到你的身体上，所以不要抓的太久又没有动作。

至于使用狙击枪的步兵，可以对狙或快速靠近后消灭他们。

总之是很容易对付的低级敌人，没有太多威胁，只是为了完成各种挑战，需要合理安排消灭他们的方法才行！



### 2. 飞行器 Polycraft

直接射击飞行器就可以对其造成伤害。尽量不要在他们正面站立不动，否则会被机枪扫射，同时还要注意躲避导弹。对付他们除了普通的射击外，最有效的方法就是在其下方或者斜下方抓住它底部的弱点进行攻击。后期可以投掷，抓住弱点后还可以使用必杀技秒杀。

### 3. 机器人 Biomech

机器人的种类有很多，装备盾牌直接近身肉搏的机器人、行动迅速以跳跃攻击为主的机器人、移动速度缓慢使用重型能量武器的机器人、带有飞行能力可以释放光球攻击的机器人。躲避它们的攻击并不困难，正面射击它们不会对其造成伤害（正面光标也是蓝色，只能抓，不能攻击），需要绕到他们后面（光标显示红色）抓住其弱点进行飞踢。手雷、榴弹等范围攻击也直接有效。后期的主要战法就是扔东西砸，和飞行器一样，抓住弱点后释放必杀技也可以秒杀。

后期的机器人总是以复数出现，逐一击破才是硬道理。先使用强力武器（导弹发射器、榴弹发射器、手雷等）或必杀技以最快速度消灭机器人以减少敌人数量。它们身上打落的碎片也可以当做投掷物来使用；携带能量武器的敌人受到攻击会掉落武器，可以用来砸机器人，也可以按X捡起来使用，但是移动速度很慢。

#### 盾牌机器人 Shield Biomech

装备盾牌直接近身肉搏的机器人，注重防御，还会在原地释放能量护盾，正面攻击基本无效，正面射击它们不会对其造成伤害（正面光标也是蓝色，只能抓，不能攻击）。手臂可以发射导弹，如果靠太近也会被其挥舞的手臂击中。

#### 标准/狂暴/突击机器人 Standard/Berserker/Commando Biomech

携带盾牌，行动迅速以跳跃攻击为主的机器人，攻击范围比普通的盾牌机器人大很多，还会跳跃起来冲击敌人。很多攻击都对其有效，爆炸武器效果最佳。标准/狂暴/突击三种不同的机器人装甲依次加厚。

#### 重攻机器人 Lancer Biomech

移动速度缓慢使用重型能量武器HIP-Cutter的机器人，可以发射平稳的激光柱横扫一切，这种机器人本身的行动能力和狂暴机器人相似，但是沉重的HIP-Cutter降低了它们的行动力，躲避它的激光光束后比较容易绕到背后。抓住后背的飞踢可以让它们掉下重型武器，之后它们会试图重新拿起武器，你可以自己使用HIP-Cutter，但是会让行动异常缓慢，不如直接对付机器人，用掉落的武器来砸机器人倒是不错的方法。

#### 飞空机器人 Air Force Biomech

带有飞行能力可以释放光球攻击的机器人，使用导弹之类的武器对付空中的敌人比较方便，如果没有强力的爆炸武器，可以在其用双手积攒能量时射击它们的手臂，这会让其产生硬直。

### 4. 大型武装直升机 Buraq

游戏的第一个BOSS，攻击非常迅猛，不要近距离正面面对它，否则在很短时间内就会被



机枪扫射致死。对战的场景对我方比较有利，可以利用柱子作为掩体，中间的大架子可以自由摆荡。直接攻击BOSS无效，必须使用导弹发射器。场景中四个立柱顶部会落下提供导弹发射器的DOP DROP，一旦当前的导弹发射器没有子弹了，Super Joe就会投掷下一个DOP POD下来。需要注意的是，BOSS会放诱导弹引开锁定它的导弹，但是只要同时锁定直升机的两翼和机身这三个目标，一次发射三发导弹，BOSS就无法躲开了。

在对战过程中，会出现几波数量不等的飞行器干扰你，有飞行器的时候BOSS躲得比较远，无法锁定，需要先把飞行器干掉，最好在远离BOSS的区域内与它们对战。

### 5. 机械虫 Mahole

游戏的第二个BOSS是巨大的机械虫，头部有蓝色的圆形弱点，开始不久之后，就会有装着冲锋枪的DOP DROP出现在场地中央，一定要多加利用。BOSS总共有两个形态，第一形态下会喷射激光，被灼烧的地面会残留火焰，主角碰到火焰很快就会死亡。最好的办法是阻止他发射激光，在其弯下头打开头部保护壳准备攻击的时候，射击造成一定伤害或投掷车辆砸中其暴露的弱点，BOSS就会产生硬直并取消攻击。BOSS可以在地面以下钻行，小心跳跃躲避即可。在消耗其一半血量时，会瘫倒在地面上并开始回血，不要尝试其他攻击方式，直接冲到其头部附近，按LT抓住蓝色弱点，主角会发动大魄力攻击动作（连续按Y），取消BOSS的回复状态并让血量重新降到一半，之后BOSS进入第二形态。

第二形态下BOSS多了全场景贴地光环攻击，可以观察其头部聚集能量并释放的节奏，在原地跟着节奏跳起躲避，间隙内射击或投掷，这个方法适合对操作有信心的玩家，因为一旦失

误，连中两次光环就会死亡。还有一个简单的方法，就是跑到场景中的小树旁边，一旦 BOSS 释放光环就抓住小树树枝并收缩绳索让主角停在空中，不会受到伤害，因为这样会离 BOSS 比较远，所以很难投掷命中，直接用冲锋枪射击吧。

## 6. 将军 Groeder

第三个 BOSS，攻击方式比较单一，近距离时会手臂挥击，每隔一小段时间便会发动特技攻击，特技有两种，当 BOSS 全身发出白色光时就是要跳起砸地，砸地是范围攻击，有冲击波向四周发射出去，需要看准时机跳起来躲避，成功躲避后 BOSS 肯定是背对你，在其散热前抓住他的后背飞踢可以对其造成伤害；当 BOSS 全身发红色光时就是要直线冲撞攻击，需要在其发动冲撞瞬间按 LB 推左摇杆滚动躲避，成功躲开仍旧是抓背部飞踢。在伤害一定血量之后，他会召唤非常多的超小型飞行器，打不完，因此不用理会，绕着圈子躲避 BOSS 攻击并飞踢他就好。

将军有时候会罗嗦着说话不发招，屏幕中会有提示按 X 键跳过他的话（Skip），主角会大骂这个白痴。

## 7. 空中数架武装直升机

最后阶段的过场式表演战斗，移动到直升机头部，瞄准驾驶舱上方，当光标变成黄色的时候抓住并按 B 拽掉挡板，控制这架直升机向前飞行，接近下一个目标后跳过去，再次控制，如此反复。

## 8. 最终 BOSS

最终 BOSS 就是 Super Joe，战斗异常简单，只是连续的 QTE，按照屏幕提示推左摇杆并按键，杀掉机械秃鹫，杀掉一个之后主角会自动跳向下一个，注意在接近后一定要按 LT 抓住，否则会摔死。



# 挑战 Challenges

游戏中一共有 48 个挑战，分别对应移动技巧、武器使用、杀敌数量和方法、流程 BOSS 等，挑战完成后开启新的挑战、得到奖励。奖励的内容一般是增加武器性能和主角本身的属性的。需要注意的是，“完成全部挑战”的成就需要在一个周目内完全全部挑战，不包括收集隐藏道具的项目，不累计不继承，所以如果想取得该成就就一定要算好子弹数量，并将敌兵分配到各个挑战中。

**注：** 增加特性的奖励（Awards）直接附在对应的挑战的奖励栏中，不再单独列出。因为只要按部就班完成已有挑战即可出现所有挑战，有些挑战没有任何游戏中的奖励，只用来解开成就。

**武器使用**

| 名称 | 完成方法 | 新挑战／奖励／备注 |
|---|---|---|
| Close Up | 在精确瞄准模式下命中敌人。 | Precision，手枪在精确瞄准下的散射范围减小。 |
| Kaboom | 使用手雷杀死一个步兵（Grunt）。 | 新挑战；Ammunition Upgrade 1，增加手枪的弹夹容量。 |
| The Turn | 使用一个手雷杀死 4 个步兵。 | 新挑战；Grenadier，可以多携带一个手雷。 |
| The River | 使用一个手雷杀死 5 个步兵。 | Mater Blaster，可以多携带一个手雷。 |
| Man Locked Up | 使用 Tarantula 的锁定能力杀死一个步兵。 | 2 个新挑战；Four the win！使 Tarantula 可以在同一时间锁定 4 个目标。 |
| Stroke of Luck | 使用 Bulldog 杀死一个敌人。 | 2 个新挑战。 |
| Let the Dog Out | 使用 Bulldog 的一发子弹同时杀死 3 个步兵。 | 新挑战；Firestorm，Bulldog 发射出的炸弹爆炸时有更大的攻击范围。 |
| Explosive Delivery | 在悬挂摆荡过程中使用 Bulldog 杀死 2 个敌人。 | Reloaded，Bulldog 的上弹时间减少。 |
| Two Hit Wonder | 使用 HIKER 的一发子弹同时杀死 2 个敌人。 | 新挑战；In your face，提升 HIKER 的射击频率。 |
| Drive-by | 在悬挂摆荡过程中使用 HIKER 杀死 3 个敌人。 | 新挑战；Sledgehammer，提升 HIKER 的攻击力。 |
| Rocket Man | 使用 Tarantula 杀死 10 个敌人。 | 备注：解开成就。 |
| Air to Surface | 在悬挂摆荡过程中使用 Tarantula 杀死 6 个敌人。 | 备注：解开成就。 |
| Bulldog's Eye | 在 120 米以上的距离之外用一发 Bulldog 的子弹杀死两个步兵。 | Sharpshooter Calm，提高你的射击技能。 |
| Lead Sprayer | 使用 HIKER 杀死 30 个步兵。 | — |

**Bulldog's Eye 挑战备注** 一定要确保从之前（Act 2——Chapter 1——Fissure Ⅳ章节）的检查点前保存一把有子弹的 Bulldog 到达“Ascension City Park Ⅰ”这个关卡，在该区域的第一个 Checkpoint 前从左侧高处走到尽头的区域，你会看到远方较低的地域有三个挨得很近的敌人，稍稍抬高准星，一次消灭两个以上的敌人完成这个挑战。



**BOSS 战**

| 名称 | 完成方法 | 新挑战／奖励／备注 |
|---|---|---|
| Out of the Bush | 击毁 Buraq。 | Six Shooter，使 Tarantula 可以在同一时间锁定 6 个目标。 |
| Can you dig it？ | 击毁 Mohale！ | No Clipping，增加 SJMG 冲锋枪的载弹量。红色钥匙卡（Red Matrix）。 |
| The Constructor | 摧毁 Constructor | 白色钥匙卡（White Matrix）。 |

**机械手臂和绳索动作**

| 名称 | 完成方法 | 新挑战／奖励／备注 |
|---|---|---|
| Train Block！ | 将挡住你道路的车辆拉开清开道路。 | 新挑战。 |
| Train Wreck | 拉下 3 辆列车车厢。 | 备注：流程中记得抓住铁轨上悬挂的车厢并连续按 B 键将它们拽落即可轻松完成。 |
| Monkey Man | 摆荡飞行 30 米以上，过程中不要碰到任何东西。 | 备注：随便找一个开阔的高地，荡到速度最大的角度（蓝色标记出现）松开 LT，稍稍控制飞行的方向即可轻松完成。 |
| Swinger | 连续完成 3 次摆荡飞行。 | 新挑战。备注：只要在空中的地雷区连续不断地以最高速度摆荡飞行即可，不要悬挂住来回荡，一触即发。 |
| Speed Swinger | 连续完成 5 次摆荡飞行。 | 新挑战。 |
| Receiving End | 将一个物品投掷出去并命中敌人。 | 新挑战。 |
| Incoming！ | 使用空中重击（Death From Above）杀死 1 个敌人。 | 新挑战；Ammunition Upgrade 2，增加手枪的弹夹容量。备注：游戏进行到一定阶段学会空中重击后，在高空落下时连续按 Y 发动该技能并杀死一个敌人即可。 |
| Barrage | 使用空中重击（Death From Above）杀死 3 个敌人。 | 新挑战。 |
| Shellshock | 使用空中重击（Death From Above）杀死 5 个敌人。 | 备注：解开成就。 |
| Whoo-paah！ | 使用鞭子旋转（Whip Spin）杀死 1 个步兵。 | 新挑战；Super Charge，增加手枪的攻击力。备注：冲到 6 个以上的步兵群中使用特技即可一次完成三个挑战。 |
| Lash Out | 使用一次鞭子旋转（Whip Spin）同时杀死 4 个步兵。 | 新挑战。 |
| Crowd Control | 使用一次鞭子旋转（Whip Spin）同时杀死 6 个步兵。 | 新挑战。 |
| Whip'Em Good | 使用鞭子旋转（Whip Spin）总共杀死 50 个步兵。 | 备注：解开成就。 |
| Down To Earth | 将一个步兵拽到空中（Kite）并将他扔向另外一个步兵。 | 新挑战。备注：游戏进行到一定阶段学会抓住敌兵并拽到空中的技能，抓住敌人后按 Y 将他们放风筝一样拽起来，之后面向其他步兵并自动锁定，按 B 键将敌人扔出去。 |
| The Pinball Effect | 一次投掷杀死 2 个敌人。 | 两个新挑战。备注：将任何稍大一点的物体扔到敌人群中都可轻松完成该任务。 |
| First Swing | 完成一次摆荡。 | — |
| Reel In | 完成 3 次收缩（Zip）。 | 备注：悬挂过程中按 A 键。 |
| Kick In The Back | 对敌人使用两次飞踢。 | — |
| Worthy Foe | 使用近身攻击杀死 3 个机器人（Biomech）。 | The Bullet Hoser，增加冲锋枪 SJMG 的射速。 |
| Hand-to-Hand | 使用近身攻击杀死 1 个步兵。 | Light Armor，增加主角的生命值上限。 |
| Jabber Man | 使用近身攻击杀死 10 个步兵。 | 新挑战。 |
| Feel the Beat，Y'all！ | 使用近身攻击杀死 30 个步兵。 | Bionic Armor，增加主角的生命值上限。 |
| Pull！ | 用投掷物品的方法杀死一个空中单位。 | 备注：解开成就，在对付飞行器（Polycraft）的时候扔石头砸死一个即可。 |
| Go To Heaven | 将步兵拽到空中（Kite）后射击，使用这个方法杀死 1 个步兵。 | 新挑战。备注：一定要抓住敌人，按 Y 拽到空中，不要松开 LT，瞄准敌人射击，确保在 Kite 的过程中杀死敌人。 |
| Shoot 'Em Up！ | 将步兵拽到空中（Kite）后射击，使用这个方法杀死 15 个步兵。 | Faster Reload 2，减少 YELENA 的上弹时间。 |
| The Pitcher | 使用投掷攻击杀死 50 个敌人。 | 备注：解开成就，在中后期，投掷是最常用的技能，稍稍注意一下，一边打一边就完成了挑战。 |
| Leap Up！ | 完成一次“Leap Up！”跳跃。 | 备注：解开成就，抓住平台边缘按 A 键跳上去即可。 |

| 杀敌 | | |
|---|---|---|
| 名称 | 完成方法 | 新挑战 / 奖励 / 备注 |
| Blood Trial ! | 杀死 10 个步兵。 | 新挑战：Hip Shot，增加手枪在普通瞄准模式下的命中率。 |
| Slayer | 杀死 25 个步兵。 | 2 个新挑战。 |
| Nemesis | 杀死 350 个步兵。 | 备注：解开成就。 |
| Anti-Air Measures ! | 击毁一架飞行器（Polycraft）。 | 新挑战：Hollow Point，增加手枪的攻击力。 |
| Poly Cruncher | 击毁 10 个飞行器。 | 备注：解开成就。 |
| Torn Into Pieces | 主角身体在空中的时候击毁一架飞行器。 | 备注：解开成就。 |
| Fair Fight ! | 杀死一个机器人。 | 新挑战：Faster Reload 1，减少 YELENA 的上弹时间。 |
| Cracker | 杀死 5 个机器人。 | 新挑战。 |
| Biomech Sweeper | 杀死 15 个机器人。 | 备注：解开成就。 |
| The Bold Approach ! | 使用空中重击（Death From Above）命中机器人一次。 | 新挑战。 |
| Headshot Bonanza | 使用爆头的方法杀死 50 个步兵。 | 备注：解开成就。推荐使用手枪在精确瞄准下瞄准步兵头部射击最后的致命一击即可，总共要杀死 50 个步兵，慢慢来。 |
| Spence is in the Air | 使用终结技击毁一个飞行器。 | 备注：攒满气槽，在飞行器下方可抓范围内抓住飞行器底部，同时按 Y 和 B 键发动一击必杀。 |
| Come Out and Play | 方法：使用终结技击毁一个机器人。 | 备注：攒满气槽，在机器人身后，当光标变红时抓住机器人背部，同时按 Y 和 B 键发动一击必杀。Medium Armor，增加主角的生命值上限。 |

# 隐藏要素 Collections

游戏中有丰富的隐藏要素，将 FC 版 8 位机《西魔复活》中的图标放置在透明圆球中作为隐藏道具，一共 150 个，有些会明明白白地悬在你眼前，你要做的是想办法依靠机械手臂摆荡过去取得它，并且活下来；有些被隐藏在一些角落中，但是并不是非常难找，只要你逛遍每个角落。取得隐藏道具并不困难，困难的是取得后要活下来，如果死了，那就要重新在 Checkpoint 开始，消灭敌人、穿过场景、取得所有隐藏道具，经过下一个 Checkpoint，才能将收集成果记录保存。

游戏中大部分场景内都有隐藏道具，按 BACK 键在挑战项目中的 Collectibles 中查看该区域收集达成率（Area Collectibles XX%），系统会告诉你当前收集了该区域内的几个道具、一共有几个。

你一定要收集齐该场景内的所有隐藏道具之后再通过 Checkpoint，因为你没有办法走回头路，游戏也没有二周目，当你通关的时候，该记录的完成度会停在 94%，而且是最后一场 QTE 大战最终 BOSS 的 Checkpoint 前，选择空档开始新游戏，记录不会被覆盖，但是“新游戏”中要重新收集 150 个道具。所以要取得相应成就，就要在一个周目内收集全部隐藏道具。

要提醒大家的就是，场景中通往下一个区域的路标圆点并不那么精确，有时候你还离它有一段距离却已经自动进入下一个区域了，如果此时你前一个场景还差一个隐藏道具的话，那么只能遗憾地告诉你：“这个周目你无法取得全隐藏道具了，开始下周目吧。”

以下为全 150 个隐藏道具的地点和图片，根据不同的章节进行寻找吧！

**阅读顺序为：**由上至下，由左至右。

### Ascension City Downtown Ⅰ-1



在遇到的第一个步兵附近

### Ascension City Downtown Ⅰ-2



顺着楼梯上去后取得

### Ascension City Downtown Ⅰ-3



灯熄灭建筑晃动后继续向前，在办公室的角落里

### Ascension City Downtown Ⅰ-4



通过天桥后，在躺倒的贩卖机旁边

### Ascension City Downtown Ⅰ-5



在走下楼过关之前，在楼梯旁边

### Tutorial-1



在终端机附近，下落过程中取得

### Tutorial-2



回到 Rip 教学场景，利用头顶的横管摆荡取得

### Tutorial-3



练习空中重击（Death From Above）的时候下落中取得

### Tutorial-4



回到重击打上（Punch Up）的教学场景，在教学开始位置的身后

### Ascension City Downtown Ⅰ-Continued



在街道的空中



### Ascension City Downtown Ⅱ-1

刚进入场景的区域

### Ascension City Downtown Ⅱ-2

在街道带有辐射的大洞上方，在断铁轨上摆荡跳跃取得

### Ascension City Downtown Ⅱ-3

在有轨电车断轨下方

### Ascension City Downtown Ⅱ-4

在隧道入口上方的高平台，在远处的断轨以最大速度摆荡跳跃才能到达

### Ascension City Downtown Ⅲ-1

在第一个终端机附近的断轨旁边

### Ascension City Downtown Ⅲ-2

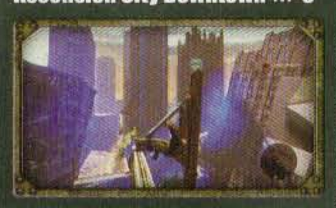
拽掉电车才能进入的大楼中的一个暗房间内

### Ascension City Downtown Ⅲ-3

从大楼出来后，在一片废墟的街道上

### Ascension City Downtown Ⅲ-4

摧毁敌人小击地后继续前进，拽掉一辆有轨电车，飞抓上去取得

### Ascension City Downtown Ⅲ-5

场景中一条支撑铁轨的立柱顶端

### Ascension City Downtown Ⅳ-1

飞机飞过后，电车旁边的角落里

### Ascension City Downtown Ⅳ-2

在最初的几个空中地雷区，摆荡取得

### Ascension City Downtown Ⅳ-3

穿过雷区后在路中间有一些敌兵，不理他们走左边有大洞的楼墙壁边

### Ascension City Downtown Ⅳ-4

骇客场景内最后一个终端机附近的一个没有辐射的楼顶上

### Ascension City Downtown Ⅳ-5

骇客终端关闭雷区后，在地雷间摆荡，左边较远的地雷下面，要一连串的远距离飞跃

### Ascension City Downtown Ⅴ-1

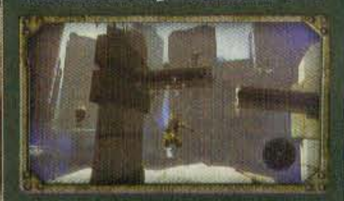
进入的第一个建筑内，顺楼梯爬到最上层

### Ascension City Downtown Ⅴ-2

学会“空中重击”进入的管道附近的楼顶上

### Ascension City Downtown Ⅴ-3

骇客终端后会有更多敌人出现，向远离他们的岩石边缘跳下

### Ascension City Downtown Ⅴ-4

清理区域内敌人后在空中雷区内，摆荡取得

### Ascension City Downtown Ⅴ-5

杀死两个机器人后在来时的汽车隧道口上方

### Ascension City Downtown Ⅴ-6

摧毁广场上的敌人后，在中央银行的大门顶端

### Ascension City Downtown Ⅵ-1

在接近第一个狙击手的左边小巷内

### Ascension City Downtown Ⅵ-2

第一个狙击手所在的大楼，在隔壁房间内无法直接达到，从窗外抓着上方墙壁绕到隔壁房间内取得

### Ascension City Downtown VI-3



杀死场景内狙击手后回到有巨大烟囱的楼顶，从一个路灯架摆荡飞跃在空中取得

### Ascension City Downtown VI-4



在断掉的空中天桥上

### Ascension City Downtown VI-5



清除区域内所有狙击手后回到毁坏的高架高速公路附近，在路面以下

### Trent Industrial District I-1



开始区域附近的水下，取得后拉住箱子摆脱水

### Trent Industrial District I-2



第一组狙击手的区域，从断管处摆荡飞跃取得

### Trent Industrial District I-3



消灭第三个狙击手后，在其所在塔的下层走道上

### Trent Industrial District I-4



在一个半截的管道口

### Trent Industrial District I-5



悬在空中非常高的位置，在此处以最大速度飞跃取得，也可以通过在多个柱子间连续摆荡达到最远距离

### Trent Industrial District II-1



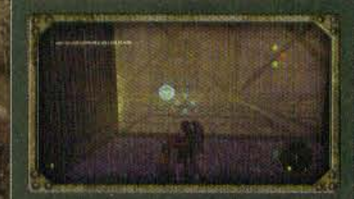
在仓库的上层位置

### Trent Industrial District II-2



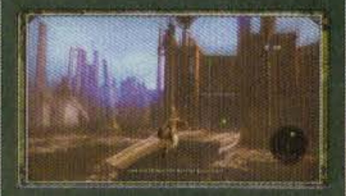
从此处跳到上层的夹层内

### Trent Industrial District II-3



从夹层内向前取得第二个隐藏道具

### Trent Industrial District II-4



从仓库出来后道具悬在空中，摆荡取得，小心水

### Trent Industrial District III-1



取得 HIKER 之后跳到旁边的楼顶

### Trent Industrial District III-2



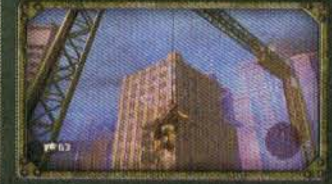
拽下电车，在电车所在位置

### Trent Industrial District III-3



场景内第一个有士兵把守的建筑顶的远角

### Trent Industrial District III-4



连续摆荡取得高空中的隐藏道具

### Trent Industrial District III-5



建筑内的昏暗角落中

### Trent Industrial District III-6



坠毁的侦察机旁边的房顶上

### Trent Industrial District III-7

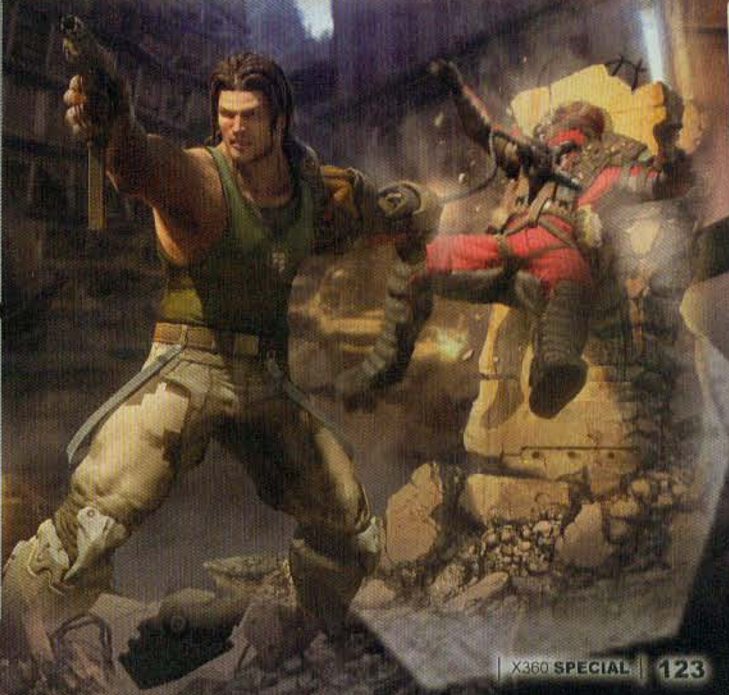


摧毁飞行器后的场景以最大速度飞跃取得悬在空中的道具

### Trent Industrial District III-8



骇客终端后经过雷区时获得



**Trent Industrial District Ⅳ-1**



开始地点附近的楼顶

**Trent Industrial District Ⅳ-2**



开始地点附近的毁坏的高速公路上

**Trent Industrial District Ⅳ-3**



终端机附近的空中

**Trent Industrial District Ⅳ-4**



在终端机所在平台可以看到的一座较远的楼顶

**Trent Industrial District Ⅳ-5**



骇客终端后的雷区间

**Trent Industrial District Ⅳ-6**



经过雷区后的岩石地面上

**Fissure Ⅰ-1**



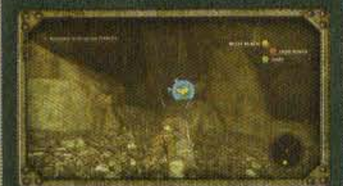
开始地点附近的一个明亮平台

**Fissure Ⅰ-2**



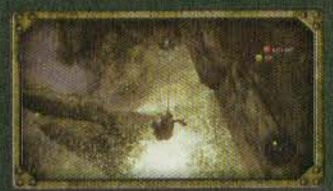
开始地点附近的深井半空中

**Fissure Ⅰ-3**



在第一个潮湿的山洞中，向着光亮前行，在角落里

**Fissure Ⅰ-4**



在第二个潮湿山洞的瀑布顶

**Fissure Ⅰ-5**



在第三个山洞的半空中

**Fissure Ⅰ-6**



在第三个山洞的一堆石头后面，在周围找到可以投掷的巨石砸开障碍物取得

**Fissure Ⅱ-1**



在前两个洞穴之间的连接通道的半空中

**Fissure Ⅱ-2**



摧毁飞行器后在洞窟的上层

**Fissure Ⅱ-3**



关卡结束前，敌兵出现的地方附近的一个断裂为半截的隧道内

**Fissure Ⅱ-4**



回到地表的通道内

**Ascension City Downtown Ⅷ-1**



在绿色矩阵门右侧的角落里

**Ascension City Downtown Ⅷ-2**



隧道中间区域的上空

**Ascension City Downtown Ⅷ-3**



出口前的在一辆公共汽车旁边

**FSA Avenue-1**



一个狙击手所在的高处

**FSA Avenue-2**



机器人出现的上空

**FSA Avenue-3**



摧毁两个机器人后离开 FSA 建筑前下楼到电车车站内

**FSA Avenue-4**



FSA 建筑右边

**FSA Avenue-5**



FSA 建筑左侧的一个洞旁边

### The Buraq-1



金属架子顶端

### Saints' End Station-2



第一群敌人附近的电车隧道内



### The Buraq-2



悬在半空中，需要较好的飞跃技巧，取得后迅速抓住其他金属以免摔死

### Saints' End Station-3



第二群敌人下方的电车隧道内

### Fissure Ⅳ-3



在终端附近的高平台上，挨着一辆起重机

### Ascension City Park Ⅰ-4



第一个湖上方，要摆荡到最高的树上再飞跃取得，与前进方向相反前进取得较容易

### Fissure Ⅲ-1



巨大的倾斜石柱引向的高平台上

### Saints' End Station-4



骇客第一个终端前到旁边的隧道尽头

### Fissure Ⅳ-4、5（两个）



关卡最后的雷区中有2个隐藏道具，顺路摆荡取得

### Ascension City Park Ⅰ-5



遇到机器人后的高速公路处

### Fissure Ⅲ-2



洞窟中央上空，可在倾斜石柱底端摆荡飞跃取得

### Saints' End Station-5



第一个空中地雷的下方

### Ascension City Park Ⅰ-1



开始地点旁边的岩壁边缘

### Ascension City Park Ⅰ-6



填满碎石的高速公路的巨石堆里

### Fissure Ⅲ-3



在蓝色矩阵门前的毁坏的电车隧道中

### Fissure Ⅳ-1



场景开始地点的隧道上方

### Ascension City Park Ⅰ-2



公园第一个湖旁边的绿色岩石上，左侧，靠近野餐的毯子

### Ascension City Park Ⅰ-7



从高速公路往回看公园，右侧的岩石边缘

### Saints' End Station-1



开始后由右边断轨摆荡到很低的平台上

### Fissure Ⅳ-2



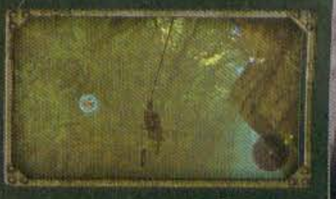
终端上方

### Ascension City Park Ⅰ-3



野餐毯子处跳下，悬在空中

### Avenue of Heroes-1



开始地点附近的河流上方

TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY

**Avenue of Heroes-2**



断裂的巨大石像头部旁边

**Ascension City Park Ⅱ-2**



在购物中心内

**Ascension City Garden-1**



开始地点附近的区域

**Ascension City Park Ⅲ-2**



巨大建筑前水旁的岩石附近

**Avenue of Heroes-3**



英雄石像旁边的塔顶

**Ascension City Park Ⅱ-3**



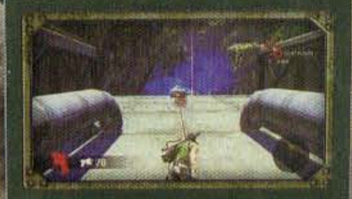
悬崖一侧的防御工事外围

**Ascension City Garden-2**



第一个与机器人对战的大厅内的上层

**Ascension City Park Ⅲ-3**



房顶，第一个终端附近

**Avenue of Heroes-4**



关卡最后的建筑内

**Ascension City Park Ⅱ-4**



机器人突袭后在较低的岩石上

**Ascension City Garden-3**



骇客终端前在场景内的一块岩石旁边取得

**Ascension City Park Ⅲ-4**



雷区附近的远处岩石上，摆荡过去时小心辐射

**Ascension City Park Ⅱ-1**



开始地点右边的平台上

**Ascension City Park Ⅱ-5**



排水管道断裂口

**Ascension City Garden-4**



场景内的桥下面

**Ascension City Park Ⅲ-5**



雷区引向大地的裂口处

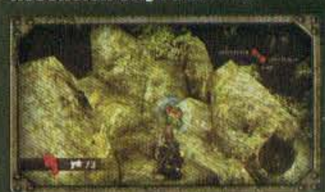



**Ascension City Garden-5**



建筑内最后部分的二层走廊

**Ascension City Park Ⅲ-6**



最后一个终端附近的石头堆上，取得后骇客终端记录

**Ascension City Park Ⅲ-1**



石头搭建的房子，绕左侧尝试进入能顺便取得路上的道具

**Ascension City Park Ⅳ-1**



开始地点附近

**Ascension City Park Ⅳ-2**



引向目标大楼的道路，向反方向走到尽头

**The Mohole-1**



经过一个小的水流处在石头旁边

**Port Anderson Ⅱ-1**



开始地点附近的高桥支撑部位

**Port Anderson Ⅲ-1**



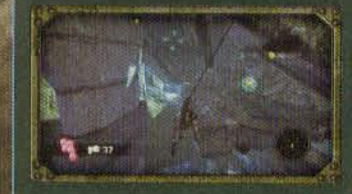
开始地点附近仓库上方

**Ascension City Park Ⅳ-3**



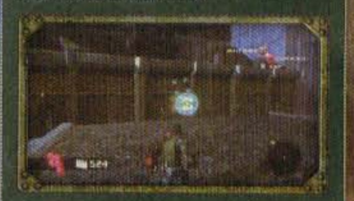
得到第二个道具后到平台边缘，向右跳下

**The Mohole-2**



骇客终端前，附近的毁坏高速公路

**Port Anderson Ⅱ-2**



开始地点附近的房顶

**Port Anderson Ⅲ-2**



第一个开阔的区域，从这个断开的管子摆荡飞跃取得

**Ascension City Park Ⅳ-4**



纪念碑顶

**The Mohole-3**



高速公路上方，取得后再骇客终端记录

**Port Anderson Ⅱ-3**



仓库内，贴着房顶

**Port Anderson Ⅲ-3**



敌兵把守的大船上

**Ascension City Park Ⅳ-5**



翻过庭院墙

**Port Anderson Ⅰ-1**



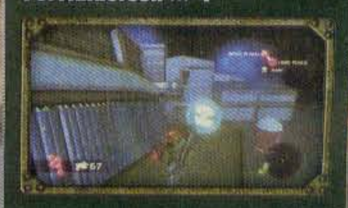
第一群敌人附近

**Port Anderson Ⅱ-4**



水面上，飞跃取得后快速转身钩爪回来

**Port Anderson Ⅲ-4**



第二个开阔的区域，油塔上

**Federal Archives-1**



教堂式大厅的穹顶

**Port Anderson Ⅰ-2**



隧道内第二群敌人附近

**Port Anderson Ⅱ-5**



AA 炮台附近的房顶

**Port Anderson Ⅲ-5**



摧毁两个飞空机器人后，通过这个管子摆荡取得

**Federal Archives-2**



在大厅上方巡视，可找到另外一个悬空的道具

**Port Anderson Ⅰ-3**



消灭所有敌人离开隧道前在一块广告牌后面

**Port Anderson Ⅱ-6**



通过房顶的洞进入工厂厂房前，先在外围的垃圾堆上取得

**Port Anderson Ⅲ-6**



油井钻机区域的一个仓库上

**Port Anderson III-7**



第三个开阔的区域，油塔顶

**Ash City-1**



开始地点出洞后在高空中，从这个路灯飞跃取得

**Ash City-2**



清除升降台的敌人后下来，在岩石后面

**The Constructor-1**



基地中央控制平台的空中

**The Constructor-2**



基地中央空洞中，小心下落到和道具同水平线的洞壁突出边缘上，跳起取得道具后快速抓回

**The Vault-1**



清除开始区域的敌人后在周围高高的悬崖上

**The Vault-2**



悬崖的一些岩石后面

**The Vault-3**



打开白色矩阵门并拽开遮挡的箱子后取得



# 全成就列表



《生化尖兵》的成就列表比较清晰明了，只要在一个周目内完成所有挑战、收集齐全部隐藏道具、打通最高难度即可圆满。需要注意的就是“一个周目内”，其实游戏是没有“二周目”的设定的。关于全挑战的完成方式请查看本文的“挑战”部分。

| 成就 | 点数 | 备注 |
|---|---|---|
| Blood Trial | 5 | 完成“Blood Trial”挑战 |
| Close Up | 5 | 完成“Close Up”挑战 |
| Leap Up！ | 5 | 完成“Leap Up！”挑战 |
| Kaboom | 5 | 完成“Kaboom”挑战 |
| Train Wreck | 5 | 完成“Train Wreck”挑战 |
| Swinger | 5 | 完成“Swinger”挑战 |
| Man Locked Up | 5 | 完成“Man Locked Up”挑战 |
| Stroke of Luck | 5 | 完成“Stroke of Luck”挑战 |
| Kick In The Back | 10 | 完成“Kick In The Back”挑战 |
| Receiving End | 10 | 完成“Receiving End”挑战 |
| Jabber Man | 10 | 完成“Jabber Man”挑战 |
| Incoming！ | 10 | 完成“Incoming！”挑战 |
| Slayer | 10 | 完成“Slayer”挑战 |
| Torn Into Pieces | 10 | 完成“Torn Into Pieces”挑战 |
| Fair Fight！ | 10 | 完成“Fair Fight！”挑战 |
| Cracker | 15 | 完成“Cracker”挑战 |
| Whoo-paah！ | 10 | 完成“Whoo-paah！”挑战 |
| Down To Earth | 10 | 完成“Down To Earth”挑战 |
| Rocket Man | 10 | 完成“Rocket Man”挑战 |
| Two Hit Wonder | 10 | 完成“Two Hit Wonder”挑战 |
| Explosive Delivery | 10 | 完成“Explosive Delivery”挑战 |
| The Pinball Effect | 10 | 完成“The Pinball Effect”挑战 |
| Worthy Foe | 10 | 完成“Worthy Foe”挑战 |
| Spence is in the Air | 10 | 完成“Spence is in the Air”挑战 |
| The River | 10 | 完成“The River”挑战 |
| Let the Dog Out | 15 | 完成“Let the Dog Out”挑战 |
| Barrage | 15 | 完成“Barrage”挑战 |
| Air to Surface | 20 | 完成“Air to Surface”挑战 |
| Drive-by | 20 | 完成“Drive-by”挑战 |
| Pull！ | 15 | 完成“Pull！”挑战 |
| Come Out and Play | 20 | 完成“Come Out and Play”挑战 |
| Crowd Control | 20 | 20 完成“Crowd Control”挑战 |
| Shoot 'Em Up！ | 15 | 完成“Shoot 'Em Up！”挑战 |
| The Pitcher | 25 | 完成“The Pitcher”挑战 |
| Feel the Beat，Y'all！ | 25 | 完成“Feel the Beat，Y'all！”挑战 |
| Shellshock | 25 | 完成“Shellshock”挑战 |
| Headshot Bonanza | 25 | 完成“Headshot Bonanza”挑战 |
| Poly Cruncher | 25 | 完成“Poly Cruncher”挑战 |
| Nemesis | 25 | 完成“Nemesis”挑战 |
| Biomech Sweeper | 25 | 完成“Biomech Sweeper”挑战 |
| Whip 'Em Good | 25 | 完成“Whip 'Em Good”挑战 |
| Out of the Bush | 30 | 30 完成“Out of the Bush”挑战 |
| Can you dig it？ | 40 | 40 完成“Can you dig it？”挑战 |
| Choke on that | 50 | 杀死 Groeder 将军 |
| The Collector | 50 | 在一个周目内收集齐全部的 150 个隐藏道具 |
| Bionically Challenged | 50 | 在一个周目内完成游戏中的所有挑战（Challenge） |
| End Game | 50 | 任何难度通关 |
| I got Hard | 75 | 在 Hard 难度下通关 |
| I went Commando | 100 | 在 Commando 难度下通关 |




作为今年夏季 X360 平台主打 RPG 大作,《真名法典 II》的表现没有令我们失望。出色的画面与音乐、新颖充满创意的战斗系统、金亨泰的人设以及华丽的声优阵容……这些让人赞不绝口的精彩之处使得游戏从 1 代开始便建立的优良口碑进一步得到巩固。更为成熟的游戏素质没有辜负 FANS 四年的期待,而更为适中的难度也吸引了很多初心者入门。不知道大家是不是也产生兴趣了呢？马上拿起手柄试一试吧！

文 九兵卫 美编 木仙

| 真名法典II | NBGI | 角色扮演 |
|---|---|---|
| X360 MAGNA CARTA II | | 日版 |
| 2009年8月6日发售 | 1人 | 7800日元 |
| 无对应周边 | | |

# 系统解说 System





## 操作与流程

### 流程

本作的流程触发方法非常简单，地图中会将玩家需要前往的地点使用黄色的小箭头在地图中标注出来（除了事件任务以及部分需要达成特定条件的剧情以外）。而大地区的切换，在游戏前期主要依赖剧情发展，不少分支任务的委托人和任务的完成地会分别位于两个不同的地区，所以玩家每到一个地方可以先将任务接了再去发展流程，这样能避免错过分支任务。流程中期接受的任务直到通关前才完成，这样的情况也是可能的。游戏后期出现イゲトン运输队之后，就可以方便地在各个场景内自由移动了。



### 操作

和很多次世代RPG一样，本作采用的也是即时战斗的游戏方式。敌人显示在地图中，靠近后便直接无缝切入战斗。操作方面，游戏的流程中分移动与战斗两种状态，按LT键进行切换。移动状态可以调查场景中的各种目标，包括宝箱，该状态下切换角色以及更换装备比较方便，而与敌人战斗则必须手动切入战斗状态。

为了让玩家操作更方便，游戏中也提供了标准和快捷两种菜单：标准菜单包括调整设定、装备、强化、学习技能、编队等；而快捷菜单只有可以使用道具、切换队长以及设定同伴AI。需要注意的是，当角色陷入OVER HEAT状态时是不能使用道具的，而更换装备也必须在我方全员切换到移动状态时才能进行。所以即使在战斗中，有时我们也是需要按LT键在两种状态中相互切换的。



| 移动状态 | |
|---|---|
| 左摇杆 | 控制角色移动 |
| 右摇杆 | 旋转视角 |
| 按下右摇杆 | 视角居中 |
| BACK | 显示地图 |
| START | 调出菜单 |
| X | 使用道具 |
| Y | 调出快捷菜单 |
| A | 确定／调查／地图技能 |
| B | 看信 |
| LT | 进入战斗状态 |
| RT | 切换道具 |

| 战斗状态 | |
|---|---|
| 左摇杆 | 控制角色移动 |
| 右摇杆 | 旋转视角 |
| 按下左摇杆 | 冲刺靠近锁定目标 |
| 按下右摇杆 | 视角居中 |
| BACK | 显示地图 |
| START | 调出标准菜单 |
| ↑／←／↓ | 换人，对应3个同伴 |
| → | 发动合体技 |
| X | 使用必杀技 |
| Y | 调出快捷菜单 |
| A | 通常技 |
| B | 发动固有技 |
| LT | 回到移动状态 |
| RT | 切换战斗技能 |
| LB／RB | 切换锁定目标 |

| 部分用语解说 | |
|---|---|
| シモヤケ | 霜冻 |
| メマイ | 目眩 |
| スタン | 眩晕 |
| 攻击 | 物理攻击力 |
| 精神 | 魔法攻击力 |
| 素早さ | 敏捷 |
| 防御 | 物理防御力 |
| 抵抗 | 魔法防御力 |
| スタミナ | 气力 |
| カン | 卦 |
| カモンド | 卦能体 |

## 战斗系统

### 战斗画面解说



**①队伍情报：**这里列出了↑、←、↓三个键对应的角色的HP和卦值。有绿色背景的角色是玩家正在操作的角色。

**②气力槽：**上方是当前角色的气力槽，下方则是换人之前的角色的气力槽，以便于玩家掌握发动连携的时机。

**③指令：**A为通常技，B为固有技，X为必杀技，Y为快捷菜单。不能使用的时候，键是灰色的。

**④地图和地形影响：**地图上P为记录点，黄色小旗为剧情发生点，感叹号表示有任务可接，红色的勾表示有任务完成了。地图旁的卦值以及属性在后面会重点介绍。

### 气力槽

气力槽（スタミナ）是游戏中战斗系统的核心所在，当玩家在战斗中使用普通攻击、各种技能甚至道具时都会消耗不同的气力槽，它会显示在画面中间下方。气力槽初始值为0，当玩家执行的行动结束后，气力槽便会开始回复。气力槽的消耗与技能的效果成正比，而回复速度则与装备与角色的等级等因素相关。

由于气力槽是有限的，那么消耗完会发生什么呢？游戏中设定了一个名为"OVER HEAT"的状态，简而言之便是连续行动之后造成的过热状态。它表现在气力槽上，气力消耗殆尽之前是蓝色，继续连续行动气力槽便会变为红色，此时行动结束玩家便会进入OVER HEAT状态。这里还有个窍门，不管是蓝色槽还是红色槽，玩家对气力槽的消耗只有在行动完全结束之后才会发生，也就是说即使玩家对气力槽的消耗进入了红色状态，但只要连击不中止，该角色都不会进入OVER HEAT状态，这是很重要的一个注意点，利用这个原理，玩家可以在气力槽即将进入红色之前用普通攻击与必杀技进行连携，这样能赚到不少。

除非连携，OVER HEAT在战斗中是需要避免的，这是因为玩家在OVER HEAT状态下（最初还会有2秒钟的硬直时间）不能进行攻击、不能发动技能也不可以使用道具，只可以进行移动或者切换角色。当红色的气力槽恢复至蓝色时，OVER HEAT才会结束。



## 技能

虽说是RPG，但本作中战斗的动作性还是很强的，尤其是丰富多彩的技能。游戏中技能被分为3种，下面就依次为大家介绍。

普通技也就是通常攻击，只要连按A键就能轻松连携，连携的次数会随着角色等级的上升而提高。这是最常用也是最稳定的攻击方式，不过在连携中建议大家酌情慎用。

固有技算得上是本作的一个特色，其也展现了各个角色的个性，每种武器的流派各有一种，发动条件和效果都互不相同，不过总体来说还是非常实用的。当玩家在战斗中满足发动条件时，屏幕中出现醒目的B键提示，使用固有技不会消耗卦值以及气力槽。

游戏中最实用必杀技需要按X键发动，虽然威力不俗且演出效果华丽，但是会消耗很高的气力槽，所以不适合单独使用。当战斗中需要切换必杀技时，只要按下RT键就可以即时进行选择。

除了以上3种技能，这里还要提一下合体技。合体技是游戏中后期才会出现的强力技巧，有些还需要在分支任务中开启。合体技与必杀奥义一样，发动过程中时间会停止，伴随炫目的动画，给敌人造成极为可观的伤害。想要在战斗中使用已经习得的合体技，玩家必须保证参与合体的两名角色的卦值在5点以上。满足条件后让其中一名角色进入OVER HEAT状态并切换至另一名角色，这时画面就会出现方向键→的提示，按下之后就能发动合体技了。



| 合体技一览 | | |
| --- | --- | --- |
| 合体技名 | 角色 | 取得条件 |
| 天风一击闪 | 朱特（两手剑）& 泽菲（扇） | 剧情自动获得 |
| 天雷天风刃 | 泽菲（扇）& 露（手里剑） | 剧情自动获得 |
| ブリザードエッジ | 塞蕾斯汀（弓）& 阿尔戈（斧） | 剧情自动获得 |
| 超冰结雷阵爆 | 露（手里剑）& 塞蕾斯汀（弓） | 完成分支任务"石の微笑み" |
| ノバスラッシュ | 朱特（两手剑）& 克罗塞尔（火焰球） | 完成分支任务"マリスを救え" |

## 技能树成长

本作中各个角色的成长核心是一个名为技能树的系统，消费升级时获得的技能点（スキルポイント），玩家就可以按照顺序习得技能树上的各项能力与技能。需要注意的是，每个角色有两个技能树，分别对应两种不同的武器，玩家必须根据自己的需要进行有选择性的成长。另一个要注意的是，技能树中的很多技能在学会之后还可以再继续强化，大家千万不要忘了。

关于技能树的成长要领，其关键就是积攒尽量多的技能点并优先提升与能力有关的技能树。要想获得的技能点多，升级时就必须善用"スキルのペンダント"以及"努力する者"这两种重要道具，它们在升级时加成技能点的效果非常明显，玩家在游戏中千万不能忽视。当学会了一种武器派系的所有技能树之后（包括强化），该角色便会该派系的MASTER奖励，具体在后文中会详细列出以供大家参考。




## 连携

刚刚提到气力槽，相信很多刚开始游戏的玩家认为这是一种限制，战斗中让人非常不爽。但事实上，气力槽实际上只是本作对于关键的连携作出的一种铺垫，连携的存在令游戏的战斗变得极为流畅，而气力槽则是让连携充满策略要素。

连携（CHAIN），顾名思义就是指角色之间的合力攻击，其发动的条件是当玩家操作的角色进入OVER HEAT状态并以必杀技攻击收尾，此时按下其他角色对应的方向键，这样便能进行连携。此时虽然进入OVER HEAT的角色依然会受到行动限制，但连携后的角色如果气力槽也处在红色状态（CHAIN DRIVE），就会获得攻击力2倍的奖励加成。

由于连携时气力槽不会清空，所以连携后的角色出不了几招便往往会再次进入OVER HEAT状态，同场两名角色同时进入OVER HEAT状态而行动受限，这在战斗中是非常危险的，于是玩家就要掌握另一个窍门——连携爆发（CHAIN BREAK）。连携爆发是在连携的前提下让参与连携的两名角色的气力槽全部进入红色状态（前一个角色的气力槽会显示在玩家所操作角色气力槽的下方），之后连携者再使用必杀技结束连携，这样便能形成连携爆发。其最大的好处的就是此时参与连携的两名角色都会获得气力槽清零的奖励，灵活运用这一窍门，玩家就能使用连续作战而不用担心气力槽的限制了。




连携爆发的难度在于玩家要眼疾手快，既要在前一个角色的气力槽冷却前令连携者的气力槽进入红色状态，最后还需要以必杀技收尾。听上去很复杂，但因为到了游戏流程中后期，大部分角色的高级必杀技对气力槽的消耗都很大，所以玩家不必贪图又慢又没效率的普通攻击，直接换角色连放必杀技就可以实现连携爆发。而必杀技的使用并非一定要攻击敌人，一些辅助攻击的技能也同样可以，这样也避免了着急追着敌人打以求消耗气力槽的尴尬。

# 卦系统



## 卦属性

在本作中除了HP以外，并没有魔法值的设定，玩家释放技能需要通过一种名为卦（カン）的能量体。游戏中的卦被分为冰、火、风、雷这4种属性，它们分别对应除了主角和阿尔戈以外的4名同伴。

在战斗中，卦值以点数的方式表示在角色体力值的右侧，发动魔法或者技能都需要消耗对应的卦值，不过这些卦又是如何产生的呢？其来源有两种：一种是通过持续攻击并释放技能，场景内便会出现对应属性的卦，但过一段时间会自动消失；另一种则是场景内本身就含有的卦值，它会表示在画面右上角的地图左侧，它相当于一定范围内卦值的基础量，也就是说不管玩家做出何种行动，对应的属性总会有一定量的卦值，这等于提供给玩家一个发动技能或者魔法的源源不断的力量来源，因此在战斗中我们必须善加利用。



至于主角朱特和阿尔戈两人，由于没有属性的设定，它们的卦更确切地说应该是一种能量格，只有不断地攻击敌人，能量格才会慢慢积攒。虽然得不到场景内属性卦值的优势，但能量格的好处是不受地形和特殊效果影响，积攒起来也更为方便。

## 卦能体

卦能体（カモンド）是游戏中用来强化角色能力的一种重要素材，在宝箱、商店中或者敌人掉落时均可以获得。具体地说，玩家需要将不同的卦能体镶嵌在武器上并装备，这样便能获得卦能体的能力加成。

游戏中出现的卦能体被按照类别划分为几种，分别对应不同的颜色，在镶嵌的过程中玩家需要对应武器的孔以及颜色进行镶嵌。对于武器来说，玩家必须按照顺序镶嵌卦能体才能依次将孔全部填满。而初期的武器孔比较少，到了游戏后期拿到高级武器，一些诸如消耗卦值减少、获得技能点提升等实用型卦能体才会真正发挥大作用。

### 全卦能体一览

能力卦能体

| 名称 | 购买价格 | 效果 | 名称 | 购买价格 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 体力 LV1 | 300 | 体力 +2% | 抵抗 LV1 | 300 | 抵抗 +2 |
| 体力 LV2 | 600 | 体力 +4% | 抵抗 LV2 | 600 | 抵抗 +4 |
| 体力 LV3 | 1000 | 体力 +6% | 抵抗 LV3 | 1000 | 抵抗 +6 |
| 体力 LV4 | 1200 | 体力 +8% | 抵抗 LV4 | 1300 | 抵抗 +8 |
| 体力 LV5 | – | 体力 +10% | 抵抗 LV5 | – | 抵抗 +10 |
| 攻击 LV1 | 400 | 攻击 +2 | 素早さ LV1 | 300 | 素早さ +2 |
| 攻击 LV2 | 800 | 攻击 +4 | 素早さ LV2 | 600 | 素早さ +4 |
| 攻击 LV3 | 1000 | 攻击 +6 | 素早さ LV3 | 1000 | 素早さ +6 |
| 攻击 LV4 | 1300 | 攻击 +8 | 素早さ LV4 | 1300 | 素早さ +8 |
| 攻击 LV5 | – | 攻击 +10 | 素早さ LV5 | – | 素早さ +10 |
| 防御 LV1 | 300 | 防御 +2 | スタミナ LV1 | 450 | スタミナ +2 |
| 防御 LV2 | 600 | 防御 +4 | スタミナ LV2 | 900 | スタミナ +4 |
| 防御 LV3 | 1000 | 防御 +6 | スタミナ LV3 | 1400 | スタミナ +6 |
| 防御 LV4 | 1300 | 防御 +8 | スタミナ LV4 | 1800 | スタミナ +8 |
| 防御 LV5 | – | 防御 +10 | スタミナ LV5 | – | スタミナ +10 |
| 精神 LV1 | 400 | 精神 +2 | スタミナ回复 LV1 | 450 | スタミナ回复 +2 |
| 精神 LV2 | 800 | 精神 +4 | スタミナ回复 LV2 | 900 | スタミナ回复 +4 |
| 精神 LV3 | 1200 | 精神 +6 | スタミナ回复 LV3 | 1400 | スタミナ回复 +6 |
| 精神 LV4 | 1700 | 精神 +8 | スタミナ回复 LV4 | 1800 | スタミナ回复 +8 |
| 精神 LV5 | – | 精神 +10 | スタミナ回复 LV5 | – | スタミナ＋回复 10 |

状态卦能体



| 名称 | 购买价格 | 效果 | 名称 | 购买价格 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 热防御 | 10000 | 热に免疫 | マヒ防御 | 10000 | 麻痹免疫 |
| 火伤防御 | – | 热、火伤免疫 | 感电防御 | – | 麻痹、感电免疫 |
| シモヤケ防御 | 10000 | 霜冻免疫 | スタン防御 | 12000 | 眩晕免疫 |
| 冻伤防御 | – | 霜冻、冻伤免疫 | 中毒防御 | 12000 | 中毒免疫 |
| メマイ防御 | 10000 | 目眩免疫 | 脱力防御 | 12000 | 脱力免疫 |
| 沈默防御 | – | 目眩、沉默免疫 | 睡眠防御 | 12000 | 睡眠免疫 |

特殊卦能体

| 名称 | 购买价格 | 效果 |
|---|---|---|
| 勇气のカモンド | 1600 | 体力 +5%、素早さ +5 |
| 根性のカモンド | – | 体力 +10%、素早さ +10 |
| 风のカモンド | – | 体力 +15%、素早さ +15 |
| 迅速のカモンド | – | 体力 +20%、素早さ +20 |
| 战士のカモンド | 2000 | 攻击 +5、防御 +5 |
| 英雄のカモンド | – | 攻击 +10、防御 +10 |
| 钢铁のカモンド | – | 攻击 +15、防御 +15 |
| 金刚のカモンド | – | 攻击 +20、防御 +20 |
| 抵抗のカモンド | 2000 | 精神 +5、抵抗 +5 |
| 炼换のカモンド | – | 精神 +15、抵抗 +15 |
| 意志のカモンド | 2400 | スタミナ +5、防御 +5 |
| 情热のカモンド | – | スタミナ +10、防御 +10 |
| 再生のカモンド | – | スタミナ +15、防御 +15 |
| 不屈のカモンド | – | スタミナ +20、防御 +20 |
| 克服の意志 | – | 全ての状态异常に免疫 |
| カンの制御 | – | 发动技能消费卦值 −1 |
| カンの节约 | – | 发动技能消费卦值 −2 |
| カンの节制 | – | 发动技能消费卦值 −3 |
| カンの祝福 | – | 场景内生成卦值 +10% |
| カンの恩惠 | – | 场景内生成卦值 +20% |
| カンの奇迹 | – | 场景内生成卦值 +30% |
| 三つ叶のクローバー | – | 获得经验值 +10% |
| 四つ叶のクローバー | – | 获得经验值 +20% |
| 黄金のクローバー | – | 获得经验值 +30% |
| ゴールドカモンド | – | 获得 SID+30% |
| プラチナカモンド | – | 获得 SID+50% |
| 无限の体力 | – | 体力最大值 +50% |
| 斗士の战意 | – | 会心攻击伤害值 +10% |
| 战士の咆哮 | – | 会心攻击伤害值 +20% |
| 鹰の目 | 20000 | 命中率 +10% |
| 光の目 | – | 命中率 +20% |
| 神の目 | – | 命中率 +30% |
| 努力する者 | 40000 | 升级时获得技能点 +30% |

# 合成与物品系统

## 配方与合成

由于引入了充满个性的卦系统，游戏中合成要素反而不是玩家关注的重点了，加上其能给玩家带来的帮助确实也不大，因此就被很多人忽视了。

合成需要配方（レシピ），而配方在游戏中总共有12个，入手方法和合成表如右表。有了配方，找到城镇中的细工店玩家就可以合成了。虽然通过合成得到的武器性能很好，但卦能体的强化很不方便，加之素材和配方的限制，所以在游戏中并不是那么重要。



全配方一览

| 道具名称 | 素材 | 细工价格 | 主要获得方法 |
|---|---|---|---|
| 雪水晶 | スタミナ LV1×2<br>スタミナ回复 LV1 | 200 | 剧情流程<br>"退治ウェアウルフ" |
| 赤い宝石 | 攻击 LV2×3<br>素早さ LV1×2 | 400 | 分支任务<br>"齿には齿を" |
| 炼换术师のロケット | 忍耐のカモンド<br>情热のカモンド | 3000 | 分支任务<br>"タタリ草を采取しよう" |
| 铁壁の心 | 体力 LV4×3<br>风のカモンド ×2 | 3000 | 分支任务<br>"逃げた北部军を追え" |
| 克服の指轮 | 光の目 ×2<br>カンの制御 ×2 | 10000 | 分支任务<br>"デュナン平原の恼みの种" |
| 战士の证 | 再生のカモンド ×2<br>钢铁のカモンド ×2 | 12000 | 剧情关键任务<br>"侦察员ゼロハを捜せ" |
| 根气と意志 | カンの奇迹 ×2<br>カンの恩惠 | 20000 | 分支任务 "紧急援助" |
| 努力の代偿 | 黄金のクローバー<br>四つ叶のクローバー×2 | 25000 | "ストラスの墓" 中宝箱 |
| 黄金蛙 | ゴールドカモンド<br>プラチナカモンド | 25000 | "ストラスの墓" 中宝箱 |
| 必杀の一击 | 战士の咆哮 ×2<br>神の目 ×2 | 30000 | 分支任务 "最高の灵药" |
| 完全无欠の指轮 | カンの节约<br>カンの奇迹 | 32000 | "ルハルト高原" 中宝箱 |
| 勇者の证 | 金刚のカモンド ×2<br>不屈のカモンド ×2 | 35000 | 分支任务<br>"インフェルノ退治" |



# 饰品与道具一览

全装饰品

| 饰品名称 | 购买价格 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| 命のベルト | 500 | 体力 +5% |
| 命の首饰り | 1100 | 体力 +10% |
| 命の指轮 | 1600 | 体力 +15% |
| 力のベルト | 500 | 攻击 +5 |
| 力のお守り | – | 攻击 +8 |
| ネコの爪 | 1100 | 攻击 +8 |
| 力の首饰り | 1300 | 攻击 +10 |
| 力の指轮 | 2000 | 攻击 +15 |
| 守护のベルト | 550 | 防御 +5 |
| 守护のお守り | – | 防御 +8 |
| 守护の首饰り | 1200 | 防御 +10 |
| 守护の指轮 | 1700 | 防御 +15 |
| 魔力のベルト | 650 | 精神 +5 |
| 魔力の首饰り | 1300 | 精神 +10 |
| 魔力の指轮 | 2000 | 精神 +15 |
| 勇气のベルト | 550 | 抵抗 +5 |
| 勇气の首饰り | 1200 | 抵抗 +10 |
| 勇气の指轮 | 1700 | 抵抗 +15 |
| 迅速のベルト | 500 | 素早さ +5 |
| ネコの铃 | 1100 | 素早さ +8 |
| 迅速の首饰り | 1200 | 素早さ +10 |
| 迅速の指轮 | 1800 | 素早さ +15 |
| 行动のベルト | 700 | スタミナ +5 |
| 活力のお守り | – | スタミナ +8 |
| 行动の首饰り | 1500 | スタミナ +10 |
| 行动の指轮 | 2200 | スタミナ +15 |
| 休息のベルト | 700 | スタミナ回复 +5 |
| 休息の首饰り | 1500 | スタミナ回复 +10 |
| 休息の指轮 | 2200 | スタミナ回复 +15 |
| 真珠のお守り | – | 防御 +4、抵抗 +4 |
| 雪水晶 | – | スタミナ +5、スタミナ回复 +5 |
| 赤い宝石 | – | 攻击 +8、素早さ +8 |
| 炼换术师のロケット | – | 精神 +10、防御 +10、抵抗 +10、スタミナ +10 |
| 铁壁の心 | – | 体力 +20%、防御 +20 |
| 战士の证 | – | 攻击 +15、素早さ +15、スタミナ +15、抵抗 +15 |
| 深红の耳饰り | – | 全能力状态 +15 |
| 勇者の证 | – | 全能力状态 +20 |
| 朱雀の耳饰り | 6000 | 热免疫 |
| 朱雀の指轮 | – | 热、火伤免疫 |
| 玄武の耳饰り | 6000 | 霜冻免疫 |
| 玄武の指轮 | – | 霜冻、冻伤に免疫 |
| 白虎の耳饰り | 6000 | 目眩免疫 |
| 白虎の指轮 | – | 目眩、沉默免疫 |
| 青龙の耳饰り | 6000 | 麻痹免疫 |
| 青龙の指轮 | – | 麻痹、感电免疫 |
| 大自然の指轮 | – | 火伤、冻伤、沉默、感电免疫 |
| 解毒の指轮 | 10000 | 中毒免疫 |
| 朝の指轮 | 10000 | 睡眠免疫 |
| 觉醒の指轮 | 10000 | 脱力免疫 |
| 元气の指轮 | 10000 | 眩晕免疫 |
| 克服の指轮 | – | 中毒、睡眠、脱力、眩晕免疫 |
| 完全无欠の指轮 | – | 全状态异常免疫 |
| 经验のベルト | – | 获得经验值 10% 增加 |
| 经验の首饰り | – | 获得经验值 15% 增加 |
| 努力の代偿 | – | 获得经验值 2 倍 |
| 生费の耳饰り | – | 获得 SID10% 增加 |
| 生费の首饰り | – | 获得 SID20% 增加 |
| 黄金蛙 | – | 获得 SID2 倍 |
| スキルのペンダント | – | 升级时获得技能点增加 50% |
| 根气と意志 | – | 战斗中生成卦值 2 倍 |
| 必杀の一击 | – | 会心攻击伤害值 2 倍 |

全道具

| 道具名称 | 购买价格 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| ヒールシード | 130 | 我方 1 人体力回复 200 |
| ヒールリーフ | 300 | 我方 1 人体力回复 700 |
| ヒールフラワー | 750 | 我方 1 人体力回复 1200 |
| ヒールカプセル | 2500 | 我方 1 人体力回复 3600 |
| ヒールポーション | 4000 | 我方 1 人体力回复 5500 |
| カツオ节 | 400 | 我方 1 人体力回复 20% |
| 命の结晶 | – | 我方 1 人体力完全回复 |
| キュアシード | 300 | 我方全员体力回复 200 |
| キュアリーフ | 1000 | 我方全员体力回复 900 |
| キュアフラワー | 1600 | 我方全员体力回复 1500 |
| キュアカプセル | 6000 | 我方全员体力回复 3000 |
| キュアポーション | 9000 | 我方全员体力回复 4500 |
| 治ゆの结晶 | – | 我方全员体力完全回复 |
| 最强の药 | – | 我方全员状态异常与体力完全回复 |
| リバイブカプセル | 1500 | 战斗不能的我方 1 人以 30% 体力的状态复活 |
| リバイブポーション | – | 战斗不能的我方 1 人以 100% 体力的状态复活 |
| 苏生丸 | – | 战斗不能的我方所有成员以 20% 体力的状态复活 |
| 苏生水 | – | 战斗不能的我方所有成员以 100% 体力的状态复活 |
| 解毒剂 | 200 | 我方 1 人中毒回复 |
| ハッカアメ | 200 | 我方 1 人睡眠回复 |
| コショウ | 200 | 我方 1 人眩晕回复 |
| ハチミツ水 | 200 | 我方 1 人脱力回复 |
| のどアメ | 250 | 我方 1 人目眩与沉默回复 |
| カキ冰 | 250 | 我方 1 人热与火伤回复 |
| ホットココア | 250 | 我方 1 人霜冻与冻伤回复 |
| ハーブ | 250 | 我方 1 人麻痹与感电回复 |
| 万能药 | – | 我方 1 人全部状态异常回复 |
| マタタビ | 600 | 我方 1 人进入电击状态 (附带麻痹效果) |
| ビリビーリ | 800 | 我方 1 人进入电击状态 (附带感电效果) |
| メラメーラ | 800 | 我方 1 人进入热血状态 (会心率上升) |
| ヒエヒーエ | 800 | 我方 1 人进入冬将军状态 (附带霜冻、冻伤效果) |
| カルイカルーイ | 800 | 我方 1 人进入カルガル状态 (敏捷上升) |
| 高度集中 | 800 | 我方 1 人进入集中状态 (会心率上升) |
| 火事场の力 | 800 | 我方 1 人进入奋起状态 (附带热、火伤效果) |
| いやしの手 | 800 | 我方 1 人进入治愈状态 (HP 持续回复) |
| スタミナシード | – | 一定时间我方 1 人气力槽回复速度上升 |
| 火のカンの结晶 | – | 场景内生成火属性卦 |
| 水のカンの结晶 | – | 场景内生成水属性卦 |
| 风のカンの结晶 | – | 场景内生成风属性卦 |
| 雷のカンの结晶 | – | 场景内生成雷属性卦 |
| 火花の破片 | 1200 | 一定范围内产生热的地面效果、给予火属性伤害 |
| 冰结の破片 | 1200 | 一定范围内产生霜冻的地面效果、给予水属性伤害 |
| 突风の破片 | 1200 | 一定范围内产生目眩的地面效果、给予风属性伤害 |
| 雷云の破片 | 1200 | 一定范围内产生麻痹的地面效果、给予雷属性伤害 |



# 全角色性能介绍 Character



## 朱特 ジュト

CV：福山润

| 固有能力成长 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| LV | 15 | 20 | 25 | 35 | 40 | 45 |
| 能力 | 片手剑攻击 4 次 | 两手剑攻击 4 次 | 片手剑攻击 5 次 | 片手剑攻击 6 次 | 两手剑攻击 5 次 | 片手剑攻击 8 次 |

| 防具一览 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 主要获得方法 |
| ブロンズの笼手 | – | 防御 1 | 初期装备 |
| 钢铁の肩当て | – | 防御 10、抵抗 +8 | 流程 BOSS 战：ウェアウルフ |
| 风の肩当て | – | 防御 15、抵抗 +10 | 流程 BOSS 战：アスタロス |
| 勇气の肩当て | 3100 | 防御 21、抵抗 +14 | – |
| 狮子の肩当て | – | 防御 28、抵抗 +20 | 完成デュナン丘第一驻兵流程 |
| 龙の肩当て | – | 防御 37、抵抗 +26 | 分支任务：デュナン平原の恼みの种(2) |
| ガーディアンの角 | 7700 | 防御 47、抵抗 +31 | – |
| 守护の肩当て | 12800 | 防御 64、抵抗 +42 | – |
| 英雄の肩当て | – | 防御 75、抵抗 +49 | 流程 BOSS 战：ブルーソン |
| 永久の肩当て | – | 防御 94、抵抗 +63 | ラ・ストラダ中的宝箱 |

## 片手剑




片手剑攻守平衡，适合对本作系统刚上手的玩家。虽然战斗中比较安定，出手速度快且对气力槽依赖不大，但片手剑的攻击输出相较于两手剑就逊色不少，尤其在后期对付一些 HP 很高的 BOSS 时，效率很成问题。另外，片手剑的技能均为单体攻击。

| 固有技 | カウンター |
|---|---|
| 说明 | 还击的同时破坏敌人的武器，降低对方攻击力 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 680 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 通常技使用时卦生成量 2 倍 |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| 里空进槌 | – | 40 | 5 | – | 1 |
| 说明 | 强力回旋踢，将敌人击飞（单体） | | | | |
| 钢の构え | 10 | – | 5 | – | 1 |
| 说明 | 一定时间自身防御力上升 | | | | |
| 幻隐闪 | 20 | 20 | 5 | – | 3 |
| 说明 | 对敌人发起强力冲刺攻击（单体） | | | | |
| 铁一影 | 20 | 20 | 5 | – | 3 |
| 说明 | 挑拨敌人，自身受到攻击时发动强力反击（单体） | | | | |
| 空进连闪 | 50 | 50 | 5 | – | 4 |
| 说明 | 在强力回旋踢的同时用剑对敌人攻击（单体） | | | | |
| 裂进连闪 | 60 | 60 | 5 | – | 6 |
| 说明 | 以强力连续攻击对敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| 空破裂进闪 | 100 | – | – | 50 | 7 |
| 说明 | 消耗卦召唤狼对敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| 超绝破天舞 | 50 | – | – | 50 | 9 |
| 说明 | 以冲击波与剑对敌人造成大伤害（单体），需先习得全部片手剑技能 | | | | |

| 能力提升 | 防御 +5 | 防御 +10 | 体力最大值 +15% | 抵抗 +5 | 抵抗 +10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 10 | 20 | 5 | 10 |

| 片手剑一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| 木刀 | – | 攻击 5 | – | 初期装备 |
| メリッサの剑 | – | 攻击 15 | – | 流程 BOSS 战：エルガー战（风见岛） |
| カイトの剑 | – | 攻击 24<br>防御 8 | – | 流程 BOSS 战：ウェアウルフ |
| ライオンハート | 3300 | 攻击 38<br>防御 8 | 抵抗 +3<br>スタミナ +5 | – |
| 夕焼けの剑 | – | 攻击 47<br>防御 10 | – | 流程 BOSS 战：ヒュアレン（水色沼） |
| バーサーカー | 4800 | 攻击 62<br>防御 14 | – | – |
| ストームブリンガー | 5500 | 攻击 80<br>防御 17 | 攻击 +6<br>风属性 | – |
| ブレイブハート | – | 攻击 98<br>防御 20 | 火属性 | デュナン平原南部军兵士战斗事件 |
| クリムゾンブレード | 21600 | 攻击 142<br>防御 30 | – | – |
| カルタスレイヤー | 30000 | 攻击 165<br>防御 35 | 冰属性 | – |
| フェイト | – | 攻击 200<br>防御 45 | – | 流程 BOSS 战：クレア（ラ・ストラダ） |

## 两手剑




两手剑注重攻击，适合对游戏操作和系统比较熟悉的玩家。可观的攻击输出加上范围攻击的优势，两手剑配合最强必杀技以及卦值消耗减少的效果可以秒杀很多 BOSS，建议使用片手剑的玩家在流程中期可以考虑转两手剑。



| 固有技 | 强打 |
|---|---|
| 说明 | 奋力挥剑将敌人吹飞 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 525 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | スタミナ回复 +30 |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| 必杀の构え | 10 | – | 5 | – | 1 |
| 说明 | 一定时间自身攻击力上升 | | | | |
| 超刚进 | – | – | 5 | – | 2 |
| 说明 | 挥剑对敌人发动斩击（单体） | | | | |
| 破锁乱闪 | 20 | 20 | – | – | 3 |
| 说明 | 爆发卦能对敌人斩击体（单体） | | | | |
| 破裂极闪 | 30 | – | – | – | 3 |
| 说明 | 将剑刺向地面对周围敌人造成伤害（范围） | | | | |
| 空进三连斩 | 50 | 50 | 5 | – | 4 |
| 说明 | 积蓄卦能对敌人发动 3 连击（单体） | | | | |
| 刚进裂斩 | 65 | 65 | 5 | – | 6 |
| 说明 | 以强力连续攻击对目标以及周围敌人造成伤害（范围） | | | | |
| 空破无双刀 | 100 | – | – | 50 | 8 |
| 说明 | 高速从四个方向发动攻击，对敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| 天风一击闪 | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以风属性炼换术与剑的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），流程中习得 | | | | |
| ノバスラッシュ | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以火属性炼换术与剑的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），分支任务"マリスを救え"中习得 | | | | |

| 能力提升 | 攻击 +5 | 攻击 +7 | 攻击 +8 | 素早さ +10 | 素早さ +15 |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 7 | 8 | 10 | 15 |

| 两手剑一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| フレームソード | 2100 | 攻击 38 | – | – |
| 雪花 | 3200 | 攻击 50 | 霜冻免疫 | – |
| 无名战士の大剑 | – | 攻击 70 | – | 流程 BOSS 战：レビアタン |
| 沈默の剑 | 5500 | 攻击 82 | – | – |
| クロウソード | 6300 | 攻击 97 | – | – |
| バスターサーベル | 10400 | 攻击 120 | 防御 +5<br>素早さ +2 | – |
| 狼哮剑 | – | 攻击 140 | – | 流程 BOSS 战：レカス・改 |
| 月诅剑 | 26000 | 攻击 170 | 雷属性 | – |
| 审判の剑 | 37000 | 攻击 195 | 风属性 | – |
| ファントムブレード | – | 攻击 240 | – | 分支任务：复雠の锁を断ち切り |

# 泽菲 ゼフィ

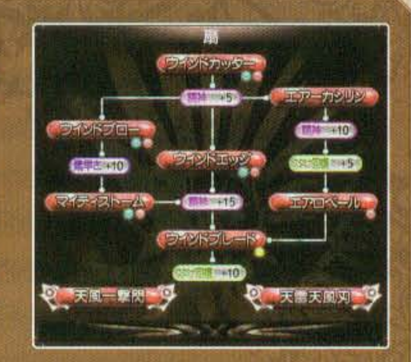
CV：平野绫

| 防具一览 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 主要获得方法 |
| 皮の腕轮 | – | 防御 6、抵抗 6 | 初期装备 |
| 太古の腕轮 | 1400 | 防御 8、抵抗 12 | – |
| アクアマリンの腕轮 | 2400 | 防御 15、抵抗 18 | – |
| 新绿の腕轮 | 2900 | 防御 19、抵抗 23 | – |
| いやしの腕轮 | 3600 | 防御 25、抵抗 27 | – |
| 紫水晶の腕轮 | 4400 | 防御 31、抵抗 36 | – |
| 春岚の腕轮 | 10800 | 防御 58、抵抗 63 | – |
| 龙鳞の腕轮 | 15800 | 防御 65、抵抗 70 | – |
| オーロラの腕轮 | – | 防御 75、抵抗 99 | 流程 BOSS 战：クレア（ラ・ストラダ） |

| 固有能力成长 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| LV | 16 | 20 | 26 | 30 | 36 | 40 |
| 能力 | 杖攻击 3 次 | 扇攻击 4 次 | 杖攻击 4 次 | 扇攻击 4 次 | 杖攻击 5 次 | 扇攻击 5 次 |

## 扇

因为大多数情况下，玩家会给泽菲装备更为实用的杖，所以扇在游戏中的作用很容易被遗忘。具体来说，扇的风属性强大，对付某些敌人能有奇效。不过以泽菲的防御力和HP，大家最好还是不要指望她能在战斗中给我们打前锋，否则一定会吃亏。




| 固有技 | 风のシールド |
|---|---|
| 说明 | 一定时间内反弹敌人的物理攻击 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 632 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 敌人对她造成的风属性伤害值固定为 1 |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| ウインドカッター | – | 40 | 5 | – | 2 |
| 说明 | 以锐利的风刃攻击敌人（单体） | | | | |
| エアロベール | 40 | – | 5 | – | 2 |
| 说明 | 为我方 1 人展开风的防护罩、反弹敌人物理攻击 | | | | |
| ウインドブロー | 50 | 50 | 5 | – | 3 |
| 说明 | 掀起旋风攻击周围敌人（范围） | | | | |
| ウインドエッジ | 50 | 50 | 5 | – | 4 |
| 说明 | 以风之矢连射敌人（单体） | | | | |
| エアーカシリン | 10 | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以 5 个风属性的卦制造卦的结晶 | | | | |
| マイティストーム | 60 | 60 | 5 | – | 6 |
| 说明 | 掀起龙卷风对敌人攻击（范围） | | | | |
| ウインドブレード | 100 | – | – | 50 | 8 |
| 说明 | 以传说中的圣剑与风刃对敌人发起攻击（单体） | | | | |
| 天风一击闪 | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以风属性炼换术与剑的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），流程中习得 | | | | |
| 天雷天风刃 | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以风与雷属性炼换术的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），流程中习得 | | | | |

| 能力提升 | 精神 +5 | 精神 +10 | 精神 +15 | スタミナ回复 +5 | スタミナ回复 +10 | 素早さ +10 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 10 | 15 | 2 | 5 | 10 |

| 扇一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| ハナサク | 1800 | 精神 20 | – | – |
| サクラ | – | 精神 35 | – | 分支任务：カモンドの欠片が必要だニャ～ |
| ハス | 4000 | 精神 50 | 抵抗 +4<br>体力 +10% | – |
| バラ | – | 精神 68 | – | 流程 BOSS 战：レビアタン |
| アジサイ | 5500 | 精神 88 | – | – |
| ラン | 16000 | 精神 140 | – | – |
| ウメ | 25000 | 精神 170 | – | – |
| マンカイ | – | 精神 210 | – | 分支任务：王の证を一风 |

## 杖（ロッド）




女主角的杖可以说是游戏中最实用也是最不可缺少的职业武器。之所以这么说，是因为杖强大的回复能力是玩家在战斗中最可靠的保障。由于在大部分场景内有基础卦值的保证，因此玩家只要给女主角加上技能卦消耗减少的效果就能轻松实现无限回复。



| 固有技 | 精髓抽出 |
|---|---|
| 说明 | 从濒死的敌人体内抽取卦 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 617 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 获得经验值 +20% |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| ホーリーリップル | – | 20 | 5 | – | 1 |
| 说明 | 发起波动将周围敌人吹飞（范围） | | | | |
| リフレッシュ | 10 | – | – | – | 1 |
| 说明 | 我方 1 人麻痹、感电、目眩、沈默回复 | | | | |
| リカバリー | 10 | – | – | – | 1 |
| 说明 | 我方 1 人热、火伤、霜冻、冻伤回复 | | | | |
| メディシン | 10 | – | – | – | 1 |
| 说明 | 我方 1 人中毒、睡眠、眩晕回复 | | | | |
| キュアラ | – | – | 5 | 30 | 2 |
| 说明 | 我方 1 人 HP 一定量回复 | | | | |
| リザレクション | 70 | – | 5 | 70 | 3 |
| 说明 | 战斗不能的我方 1 人复活 | | | | |
| オールキュアラ | 60 | – | – | 20 | 4 |
| 说明 | 我方全员ＨＰ一定量回复 | | | | |
| パージペイン | 20 | – | 5 | – | 4 |
| 说明 | 味方 1 人全状态异常回复 | | | | |
| ホーリープラチナ | 30 | – | 5 | – | 5 |
| 说明 | 呼唤从天而降的圣光对敌人发起 4 连击（单体） | | | | |
| ディバインプラチナ | 80 | – | – | 50 | 7 |
| 说明 | 以强烈的波动炮给敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| ザ・ラスト・フレイ | 40 | – | – | 50 | 9 |
| 说明 | 以神圣的波动冲击给敌人造成大伤害（单体），需先习得全部杖技能 | | | | |

| 能力提升 | 精神 +5 | 精神 +10 | 精神 +15 | スタミナ回复 +5 | スタミナ回复 +10 | 素早さ +10 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 10 | 15 | 2 | 5 | 10 |

| 杖（ロッド）一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| 圣なる杖 | – | 精神 12 | – | 初期装备 |
| 慧眼の杖 | 2700 | 精神 17<br>スタミナ回复 3 | 精神 +2 | – |
| 沈默の杖 | 3400 | 精神 35<br>スタミナ回复 5 | – | – |
| 薫风の杖 | 4000 | 精神 45<br>スタミナ回复 10 | スタミナ +3<br>防御 +5 | – |
| 荣光の杖 | 5100 | 精神 60<br>スタミナ回复 18 | – | – |
| 神秘の杖 | – | 精神 90<br>スタミナ回复 25 | スタミナ +10 | ベルフォート研究所中的宝箱 |
| 奇迹の杖 | – | 精神 110<br>スタミナ回复 30 | – | 海底洞窟中的宝箱 |
| 青岚の杖 | – | 精神 140<br>スタミナ回复 35 | – | 流程 BOSS 战：アレックス |
| 风极の杖 | – | 精神 170<br>スタミナ回复 45 | – | 流程 BOSS 战：ヒュアレン（ラ・ストラダ） |




| 防具一览 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 主要获得方法 |
| 钢铁のガントレット | – | 防御 11、抵抗 4 | 初期装备 |
| 风のガントレット | 1100 | 防御 19、抵抗 8 | – |
| 反击のガントレット | – | 防御 28、抵抗 11 | 流程 BOSS 战：アスタロス |
| 闪光のガントレット | 3100 | 防御 37、抵抗 15 | – |
| 死神のガントレット | 3700 | 防御 45、抵抗 20 | – |
| 乱世のガントレット | – | 防御 58、抵抗 24 | デュナンシーフのアジト中的宝箱 |
| カンのガントレット | 7500 | 防御 68、抵抗 29 | – |
| 古代のガントレット | 10800 | 防御 88、抵抗 32 | – |
| 白霜のガントレット | 16000 | 防御 99、抵抗 36 | – |
| 完全无欠 | – | 防御 127、抵抗 50 | 流程 BOSS 战：ヒュアレン（ラ・ストラダ） |

| 固有能力成长 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 18 | 21 | 30 | 41 | 42 |
| 能力 | 锤攻击 4 次 | 斧攻击 4 次 | 锤攻击 5 次 | 斧攻击 5 次 | 锤攻击 6 次 |

## 斧




不仅因为斧的攻击输出非常高，而且由于斧有防具破坏这一固有技，所以其在战斗中往往能发挥极为关键的作用。在一些 BOSS 战中，上场后首先使用该技能令对手防御力大幅降低，这样可以使战斗变得极为轻松。不过此招也并不是所有敌人都有效，这一点大家也千万不要忘了。

| 固有技 | 防具破坏 |
|---|---|
| 说明 | 以强力一击破坏敌人的防具（令敌人防御力下降） |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 605 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 获得 SID+30% |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| ポールアックス | – | 40 | 5 | – | 1 |
| 说明 | 对敌人发起斧击（单体） | | | | |
| スタンエッジ | 30 | 30 | 5 | – | 2 |
| 说明 | 高速用斧攻击敌人并使其眩晕（单体） | | | | |
| バーサークエッジ | 40 | 30 | 5 | – | 3 |
| 说明 | 爆发卦能量挥斧对敌人进行攻击（单体） | | | | |
| トリプルエッジ | 50 | 50 | 5 | – | 4 |
| 说明 | 挥斧对敌人进行 3 连击（单体） | | | | |
| ファイブエッジ | 60 | 60 | 5 | – | 6 |
| 说明 | 高速挥斧对敌人进行 5 连击（单体） | | | | |
| スティングエッジ | 100 | – | – | 50 | 8 |
| 说明 | 蓄力后用斧对敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| ブリザードエッジ | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以冰属性炼换术与斧的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），流程中习得 | | | | |

| 能力提升 | 攻击 +5 | 攻击 +10 | 素早さ +5 | 素早さ +10 | スタミナ +15 |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 10 | 5 | 10 | 10 |

| 斧一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| 战士の斧 | – | 攻击 28 | – | 流程关键任务：追加指令 |
| 雷鸣の斧 | – | 攻击 42 | 攻击 +5<br>抵抗 +3 | 流程 BOSS 战：ルタン |
| 一击必杀の斧 | 4500 | 攻击 60 | – | – |
| 爆风の斧 | – | 攻击 78 | – | 流程 BOSS 战：ゼバサ |
| 凶战士の斧 | 6400 | 攻击 95 | 防御 +8<br>素早さ +3 | – |
| 斩月 | 10300 | 攻击 116 | 雷属性 | – |
| アースクエイカー | 20000 | 攻击 155 | 防御 +10<br>冰属性 | – |
| 英雄の斧 | 34000 | 攻击 190 | – | – |
| 破天斧 | – | 攻击 240 | – | 分支任务：青月の圣物 |

## 锤（ハンマー）

阿尔戈在队伍中是一个典型的肉盾角色，战斗中和主角两人相互配合充当前锋是最理想的战术之一。锤是阿尔戈的初期武器，不仅攻击力高，而且还有范围伤害的效果，使用起来很方便。遗憾的是由于斧的固有技过于霸道，所以到了流程后期很多人也就放弃锤这一武器了。




| 固有技 | 狮子咆 |
|---|---|
| 说明 | 以咆哮令周围的敌人陷入眩晕 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 690 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | スタミナ回复 +30 |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| バーストナックル | – | 40 | – | – | 1 |
| 说明 | 以拳头砸地造成冲击波对敌人攻击（单体） | | | | |
| ハンマーブレイク | 20 | 20 | 5 | – | 2 |
| 说明 | 以锤子砸地造成冲击波对周围敌人攻击（范围） | | | | |
| ハンマーバースト | 40 | 40 | 5 | – | 3 |
| 说明 | 连续以连续锤子对敌人攻击（单体） | | | | |
| スパイラルハンマー | 40 | 40 | 5 | – | 4 |
| 说明 | 奋力挥动锤子对敌人攻击（范围） | | | | |
| ヘブンスハンマー | 60 | 60 | 5 | – | 5 |
| 说明 | 爆发空中的卦能量对敌人攻击（范围） | | | | |
| サモンハンマー | 110 | – | – | 50 | 7 |
| 说明 | 呼唤巨人的灵槌对敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| ヒュージクエイク | 50 | – | – | 50 | 9 |
| 说明 | 呼唤大地之力对敌人造成大伤害（单体），需先习得全部锤技能 | | | | |

| 能力提升 | 抵抗 +5 | 抵抗 +10 | 防御 +5 | 防御 +10 | 体力最大值 +15% |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 10 | 5 | 10 | 20 |

| 锤一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| アイアンハンマー | – | 攻击 20 | – | 初期装备 |
| ウォーハンマー | 2500 | 攻击 33<br>抵抗 5 | – | – |
| 古代人のハンマー | 3900 | 攻击 45<br>抵抗 8 | 热免疫 | – |
| イリュージョン | 5000 | 攻击 60<br>抵抗 10 | – | – |
| タイタンハンマー | – | 攻击 82<br>抵抗 14 | – | 流程 BOSS 战：アスモデウス |
| 巨人の拳 | 9000 | 攻击 102<br>抵抗 17 | – | – |
| メテオハンマー | – | 攻击 125<br>抵抗 20 | – | 流程 BOSS 战：ゼバサ・改 |
| ブラッディハンマー | – | 攻击 150<br>抵抗 25 | 火属性 | 流程 BOSS 战：クレア（水色沼） |
| 破绽槌 | – | 攻击 175<br>抵抗 30 | 攻击 +7<br>素早さ +8 | 流程 BOSS 战：ラウド |
| スーパーノバ | – | 攻击 215<br>抵抗 35 | – | ラ・ストラダ中的宝箱 |



# 克罗塞尔 クロセル

CV：杉山纪彰

| 固有能力成长 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LV | 16 | 20 | 26 | 30 | 36 | 40 | 46 |
| 能力 | 拳击攻击 3 次 | 火炎球攻击 3 次 | 拳击攻击 4 次 | 火炎球攻击 4 次 | 拳击攻击 5 次 | 火炎球攻击 5 次 | 拳击攻击 6 次 |

## 拳击（ナックル）




附加火属性伤害的拳击是克罗塞尔的另一种攻击方式，后期随着等级的成长，拳击的连击次数得到提高后会变得非常实用。不过同样的，由于克罗塞尔属于后方火力支援型角色，过低的防御力和体力让他无法担任前锋的角色，玩家在战斗中需要小心。

| 固有技 | 炼换爆发 |
|---|---|
| 说明 | 消费自身体力以提升攻击力 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 640 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 获得经验值 +20% |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| 疾风一击打 | – | 20 | 5 | – | 1 |
| 说明 | 对敌人发动强力一击并令其眩晕（单体） | | | | |
| 火击 | 25 | 25 | 5 | – | 2 |
| 说明 | 以火炎拳从下至上对敌人进行突击（单体） | | | | |
| 爆锁阵 | 60 | 60 | 5 | – | 3 |
| 说明 | 制造火炎阵对周围的敌人造成伤害（范围） | | | | |
| 镇炎怒号脚 | 30 | 30 | 5 | – | 4 |
| 说明 | 集中火属性卦能量向敌人踢去（单体） | | | | |
| 镇炎螺旋槌 | 30 | 30 | 5 | – | 6 |
| 说明 | 火属性卦能量蓄力后对敌人连续攻击并造成大伤害（单体） | | | | |
| 爆锁极阵 | 100 | – | – | 50 | 8 |
| 说明 | 集中并释放地狱火炎对敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| 炼狱净魔拳 | 50 | – | – | 50 | 10 |
| 说明 | 借助净化之炎对敌人造成大伤害（单体），需先习得全部拳击技能 | | | | |

| 能力提升 | 攻击 +5 | 攻击 +15 | 防御 +5 | 防御 +10 | 精神 +20 |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 15 | 5 | 10 | 20 |

| 拳击武器一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| 皮のナックル | 2100 | 攻击 24 | – | – |
| パワーナックル | – | 攻击 42 | – | 暗の隠れ家中的宝箱 |
| ルビーフィスト | 4000 | 攻击 61 | – | – |
| デスナックル | 5000 | 攻击 77 | – | – |
| 爆炎 | – | 攻击 95 | – | 流程 BOSS 战：ベリアル |
| ドラゴンナックル | 11900 | 攻击 112 | 攻击 +7<br>抵抗 +3 | – |
| ブレイブフィスト | 25000 | 攻击 175 | 攻击 +8<br>素早さ +5 | – |
| 幻想拳 | – | 攻击 220 | – | ラ・ストラダ中的宝箱 |



| 防具一览 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 主要获得方法 |
| ガーネット | – | 防御 12、抵抗 8 | 初期装备 |
| アメジスト | 2500 | 防御 16、抵抗 12 | – |
| ルーベルライト | 3000 | 防御 20、抵抗 14 | – |
| パール | 3600 | 防御 25、抵抗 18 | – |
| オパール | 4300 | 防御 32、抵抗 27 | – |
| トパーズ | – | 防御 47、抵抗 36 | 流程 BOSS 战：ベルゼブブ完全体 |
| ゴールド | 10400 | 防御 54、抵抗 42 | – |
| ダイヤモンド | 13200 | 防御 62、抵抗 48 | – |
| スピネル | 16000 | 防御 71、抵抗 55 | – |
| 太阳水晶 | – | 防御 85、抵抗 68 | 流程 BOSS 战：クレア（ラ・ストラダ） |

## 火炎球




克罗塞尔是一个魔法型角色，火炎球便是他最擅长的武器。除了通常的火属性魔法攻击，火炎球最大的优势就在于其威力不俗的范围攻击。面对一些被敌人包抄的情况时，效果显著的范围伤害就显得很有用了。配合卦值的提高，火炎球的威力也会大幅提升。




| 固有技 | 炼换力增大 |
|---|---|
| 说明 | 消费自身体力以生成卦 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 577 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 敌人对他造成的火属性伤害值固定为 1 |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| ブレイズスピア | – | 40 | 5 | – | 2 |
| 说明 | 集中火炎向敌人踢去（单体） | | | | |
| エクスクラスター | 45 | 45 | 5 | – | 3 |
| 说明 | 集中火属性卦能量，从空中向周围敌人攻击（范围） | | | | |
| フレイラー | 40 | 40 | 5 | – | 4 |
| 说明 | 用灼热的火炎拳蓄力向敌人攻击（范围） | | | | |
| フレカシリン | 10 | – | 5 | – | 5 |
| 说明 | 以 5 个火属性的卦制造卦的结晶 | | | | |
| ノバサークル | 70 | 70 | 5 | – | 6 |
| 说明 | 爆发卦能量呼唤炎龙向周围敌人攻击（范围） | | | | |
| セラフィレイズ | 100 | – | – | 50 | 8 |
| 说明 | 集中炼狱的火炎给敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| ノバスラッシュ | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以火属性炼换术与剑的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），分支任务“マリスを救え”中习得 | | | | |

| 能力提升 | 精神 +5 | 精神 +15 | スタミナ +5 | スタミナ +15 | 素早さ +10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 15 | 2 | 10 | 10 |

| 火炎球一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| 赤炎球 | – | 精神 24 | – | 初期装备 |
| 鬼火 | 2900 | 精神 35 | 抵抗 +3 | – |
| リードン家の火炎球 | – | 精神 61 | 获得经验值 +5%<br>精神 +5 | 流程 BOSS 战：リティ（沈默の荒野） |
| 火舞 | 5400 | 精神 78 | – | – |
| 流星球 | 9800 | 精神 98 | – | – |
| 灼热球 | 18400 | 精神 140 | 抵抗 +2<br>防御 +41 | – |
| 龙魂球 | – | 精神 170 | – | 流程 BOSS 战：ラウド |
| 貘龙球 | – | 精神 210 | – | 分支任务：リードン家の封印石 |

# 塞蕾斯汀 セレスティン

CV：钉宫理惠

| 防具一览 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 主要获得方法 |
| 碧水晶のブローチ | – | 防御 8、抵抗 12 | 初期装备 |
| コバルトのブローチ | 2900 | 防御 16、抵抗 18 | – |
| 加护のブローチ | 3600 | 防御 27、抵抗 18 | – |
| 精灵のブローチ | – | 防御 36、抵抗 30 | 分支任务：セレスティン、成人！ |
| 三日月のブローチ | – | 防御 44、抵抗 40 | 流程关键任务：偵察員ゼロハを捜せ |
| マレのブローチ | – | 防御 50、抵抗 51 | 流程 BOSS 战：ジョバ |
| 圣天使のブローチ | – | 防御 80、抵抗 72 | 流程 BOSS 战：ヒュアレン（ラ・ストラダ） |

| 固有能力成长 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 20 | 27 | 30 | 37 | 40 |
| 能力 | 弓攻击 3 次 | 芳香攻击 4 次 | 弓攻击 4 次 | 芳香攻击 5 次 | 弓攻击 5 次 |

## 弓

弓属于远程武器，在牵制敌人时效果极佳。对于塞蕾斯汀而言，不靠近敌人是最安全的作战策略。只是在游戏中由于受攻击力输出和 AI 的影响，实战时弓的使用效率并不是很高，但属性攻击的效果还是非常华丽的，值得偶尔试一试。




| 固有技 | 炼换反射 |
|---|---|
| 说明 | 一定时间内反射敌人的炼换术攻击 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 580 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 敌人对她造成的冰属性伤害值固定为 1 |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| アイスアーロー | – | 40 | 5 | – | 2 |
| 说明 | 释放冰矢对敌人攻击（单体） | | | | |
| ニードルシャワー | 40 | 40 | 5 | – | 3 |
| 说明 | 让巨大的冰锥从空中坠落对周围敌人造成伤害（范围） | | | | |
| フロスター | 50 | 50 | 5 | – | 4 |
| 说明 | 释放锋利的冰之碎片对敌人攻击（单体） | | | | |
| フロカシリン | 10 | – | 5 | – | 5 |
| 说明 | 以 5 个冰属性的卦制造卦的结晶 | | | | |
| アイスブレスト | 65 | 65 | 5 | – | 6 |
| 说明 | 属性蓄力后射出冰矢对周围敌人造成伤害（范围） | | | | |
| ブリザードバンク | 100 | – | – | 50 | 8 |
| 说明 | 爆发冰冻之力对敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| 超冰结雷阵爆 | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以冰与雷属性炼换术的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），分支任务“石の微笑”中习得 | | | | |
| ブリザードエッジ | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以冰属性炼换术与斧的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），流程中习得 | | | | |

| 能力提升 | 精神 +5 | 精神 +10 | 精神 +15 | スタミナ回复 +10 | スタミナ回复 +15 |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 10 | 15 | 5 | 10 |

| 弓一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| マレの弓 | 2200 | 精神 30 | – | – |
| 疾风の弓 | 3500 | 精神 45 | – | – |
| 星の弓 | 4700 | 精神 58 | – | – |
| 沈没の弓 | 5200 | 精神 76 | – | – |
| 冰花の弓 | 9900 | 精神 94 | – | – |
| 闪光の弓 | 19000 | 精神 115 | – | – |
| 神手の弓 | 28000 | 精神 170 | – | – |
| 雨师の弓 | – | 精神 210 | – | ラ・ストラダ中的宝箱 |

## 芳香（アロマ）

芳香的最大作用便是当女主角泽菲不在队伍中时，让塞蕾斯汀充当负责回复的角色。从效果上来说，她们两人发挥的效果基本相似，只是塞蕾斯汀无法全体回复，但可以为同伴附加辅助效果。不过需要注意的是，塞蕾斯汀积蓄卦值需要先近身对敌人攻击，这时还是比较危险的。




| 固有技 | 精气吸收 |
|---|---|
| 说明 | 受到敌人攻击时 HP 回复 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 665 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 获得 SID+30% |

| 技能表一览 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 回复量 +20% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| ソーサーウェブ | – | 30 | 5 | – | – | 2 |
| 说明 | 释放冰的波动炮对敌人进行攻击（单体） | | | | | |
| マイルドリストア | – | – | 5 | 30 | – | 2 |
| 说明 | 我方 1 人 HP 一定时间慢慢回复 | | | | | |
| アロマフレッシュ | 30 | – | 5 | – | – | 2 |
| 说明 | 我方 1 人防御、抵抗一定时间上升 | | | | | |
| アロマストラグル | 30 | – | 5 | – | – | 2 |
| 说明 | 我方 1 人攻击、精神一定时间上升 | | | | | |
| ペイルブロイラー | 40 | 40 | 5 | – | – | 4 |
| 说明 | 给敌人造成伤害并令其陷入沉默（单体） | | | | | |
| ポイズンカオス | 40 | 40 | 5 | – | – | 4 |
| 说明 | 给敌人造成伤害并令其陷入中毒（单体） | | | | | |
| スリープヘル | 40 | 40 | 5 | – | – | 4 |
| 说明 | 给敌人造成伤害并令其陷入睡眠（单体） | | | | | |
| ベノムテイル | 85 | – | – | – | 50 | 7 |
| 说明 | 呼唤巨大的毒鸟，给敌人造成大伤害并令其陷入中毒（单体） | | | | | |
| エターナルレスト | 40 | – | – | – | 50 | 9 |
| 说明 | 呼唤暗黑的爆弹胞子给敌人造成大伤害（单体），需先习得全部芳香技能 | | | | | |

| 能力提升 | 防御 +5 | 精神 +15 | 抵抗 +10 | 素早さ +5 | 素早さ +10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 15 | 10 | 5 | 10 |

| 芳香一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| アイリス | – | 精神 24 / スタミナ回复 3 | – | 初期装备 |
| ローズマリー | – | 精神 30 / スタミナ回复 6 | – | 流程 BOSS 战：ギガンティックアングラー |
| ジンジャーリリー | – | 精神 40 / スタミナ回复 10 | – | 流程 BOSS 战：ベカス |
| マンダリン | – | 精神 55 / スタミナ回复 15 | スタミナ +5 / 抵抗 +6 | 流程 BOSS 战：レカス |
| サンダルウッド | 9200 | 精神 72 / スタミナ回复 20 | – | – |
| カモミール | – | 精神 105 / スタミナ回复 25 | 精神 +4 / 防御 +4 | 流程 BOSS 战：ジョバ |
| ティーツリー | 27000 | 精神 145 / スタミナ回复 30 | – | – |
| ユーカリ | – | 精神 180 / スタミナ回复 35 | – | 分支任务：悲しみを乗り越え |



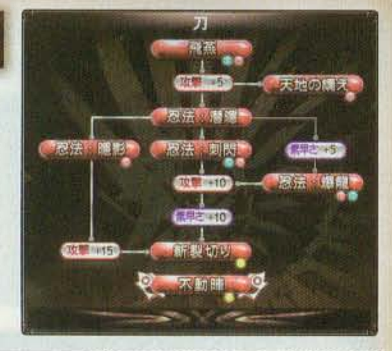


# 露 ルウ

CV：川澄绫子

| LV | 37 | 41 | 42 | 47 |
|---|---|---|---|---|
| 能力 | 刀攻击 5 次 | 手里剑攻击 5 次 | 刀攻击 6 次 | 刀攻击 7 次 |

## 刀




露使用刀作为武器时攻击速度非常快，回避率很高，可以说是游戏中近身攻击最流畅、最爽快的角色。对于一些出手速度较慢的敌人，刀可以轻易将对方打出硬直并令其毫无还手之力。不过在一些高攻击力的 BOSS 战时，近身攻击时需要小心，毕竟露的体力不高。

| 固有技 | 瞬杀 |
|---|---|
| 说明 | 对目标敌人一击必杀 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 635 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 使用通常技时生成的卦值 2 倍 |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| 天地の构え | 10 | – | 5 | – | 1 |
| 说明 | 通过精神统一提升防御力（单体） | | | | |
| 飞燕 | – | 30 | 5 | – | 2 |
| 说明 | 以刀斩击敌人并将其踢飞（单体） | | | | |
| 忍法：潜隐 | 15 | – | – | – | 3 |
| 说明 | 一定时间不会受到敌人的攻击 | | | | |
| 忍法：隐影 | 10 | – | 5 | – | – |
| 说明 | “忍法：潜隐”发动时固有技“瞬杀”发动概率提升 | | | | |
| 忍法：刺闪 | 60 | 60 | 5 | – | – |
| 说明 | “忍法：潜隐”发动时令敌人陷入中毒状态（单体） | | | | |
| 忍法：爆龙 | 60 | 60 | 5 | – | – |
| 说明 | “忍法：潜隐”发动时制造分身对敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| 斩裂切り | 110 | – | – | 50 | 8 |
| 说明 | 以高速的连续攻击对敌人造成大伤害（单体） | | | | |
| 不动阵 | 50 | – | – | 50 | 10 |
| 说明 | 蓄力后以高速的连续攻击对敌人造成大伤害（单体），需先习得全部刀技能 | | | | |

| 能力提升 | 攻击 +5 | 攻击 +10 | 攻击 +15 | 素早さ +5 | 素早さ +10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 10 | 15 | 5 | 10 |

| 刀一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| 暗黑刀 | – | 攻击 60 | – | 初期装备 |
| 凶星刀 | – | 攻击 80 | 攻击 +5<br>素早さ +3 | 流程 BOSS 战：ベリアル |
| 退魔刀 | – | 攻击 101 | – | デュナン平原南部军兵士战斗事件 |
| 罗刹刀 | 17000 | 攻击 140 | – | – |
| 疾风刀 | 27000 | 攻击 180 | 抵抗 +10 | – |
| 金刚夜叉刀 | – | 攻击 220 | – | ラ・ストラダ中的宝箱 |



| 防具一览 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 主要获得方法 |
| 布のリュック | – | 防御 12、抵抗 10 | 初期装备 |
| 皮のリュック | – | 防御 28、抵抗 25 | 流程 BOSS 战：ゼパサ |
| シルクのリュック | 7100 | 防御 39、抵抗 36 | – |
| 忍者のリュック | 10700 | 防御 52、抵抗 49 | – |
| 隐遁のリュック | 15800 | 防御 65、抵抗 64 | – |
| 万物リュック | – | 防御 77、抵抗 72 | ラ・ストラダ中的宝箱 |

## 手里剑




相比刀在普通攻击上的优势，手里剑的攻击技能非常炫目且威力不俗，不管是范围技还是单体技都能对敌人造成可观伤害。但也正因如此，手里剑的攻击速度慢，基本只能在远处支援对手，所以其使用的场合还是需要在战斗中权衡一番的。




| 固有技 | 雷阵波 |
|---|---|
| 说明 | 令周围敌人陷入感电状态 |

| 全技能与能力习满所需技能点 | 567 |
|---|---|
| MASTER 效果（全技能与能力习满） | 敌人对她造成的雷属性伤害值固定为 1 |

| 技能表一览 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 技能名称 | 习得技能点 | 伤害值 +20% | 气力消耗量 -15% | 使用卦值 -1 | 消费卦值 |
| 大地の构え | 10 | – | 5 | – | 1 |
| 说明 | 通过精神统一提升防御力（单体） | | | | |
| 雷击投げ | – | 30 | 5 | – | 2 |
| 说明 | 聚集雷属性卦能量，用手里剑对敌人攻击（单机） | | | | |
| 忍法：雷击天 | 40 | 40 | 5 | – | 3 |
| 说明 | 以雷之刃对周围敌人造成大伤害（范围） | | | | |
| ライトラー | 50 | 50 | 5 | – | 4 |
| 说明 | 聚集雷属性卦能量，从空中用手里剑对敌人攻击（单机） | | | | |
| サンダーボルト | 65 | 65 | 5 | – | 6 |
| 说明 | 令周围敌人陷入感电状态并造成大伤害（范围） | | | | |
| 忍法：超雷击天 | 100 | – | – | 50 | 8 |
| 说明 | 呼唤巨大手里剑对敌人进行雷属性攻击（单体） | | | | |
| 超冰结雷阵爆 | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以冰与雷属性炼换术的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），分支任务“石の微笑”中习得 | | | | |
| 天雷天风刃 | – | – | – | – | 5 |
| 说明 | 以风与雷属性炼换术的连携奥义对敌人造成大伤害（单体），流程中习得 | | | | |

| 能力提升 | 精神 +5 | 精神 +10 | スタミナ回复 +5 | スタミナ回复 +10 | スタミナ回复 +15 |
|---|---|---|---|---|---|
| 习得技能点 | 5 | 10 | 2 | 5 | 10 |

| 手里剑一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 购买价格 | 性能 | 强化奖励 | 主要获得方法 |
| 手里剑 | 4200 | 精神 55 | – | – |
| 钢铁手里剑 | 5100 | 精神 76 | – | – |
| 疾风手里剑 | 9300 | 精神 98 | 精神 +6 | – |
| 月光手里剑 | 19600 | 精神 140 | スタミナ +8<br>精神 +6 | – |
| 死星手里剑 | 30000 | 精神 170 | – | – |
| 流星手里剑 | – | 精神 210 | – | 分支任务：雷の核 |

# 流程与全任务攻略 Story & Mission

## 风见岛 Highwind Island

### 流程

①开场结束后前往村子西北展望台，地图中会将目的地用黄色的小旗标注出来；

②在村子南部的升降机前和メリッサ对话，接受"クロウバースを退治せよ"的任务；

③前往"风见岛の海岸"的途中在存盘点（地图中标注为"P"）前触发剧情，帮助少女按A键踢碎右侧的贝壳，这是ジュド的特有技能；

④来到海岸之上会有战斗教程，玩家可以熟悉一下基本系统与战斗动作，结束后消灭3只クロウバース并与ビルター对话，任务完成；

⑤回到村子中央触发剧情，ゼフィ和アルゴ作为NPC加入，下一个目的地是位于村子西北方向的"风呗の洞窟"；

⑥游戏初期主角实力较弱，对付洞里的敌人可以多借助NPC的火力援助，和途中的南部军士兵对话可以得到"カキ冰（2）"；

⑦洞窟最深处触发与ガーディアンアモン的BOSS战，ゼフィ和アルゴ离队，此战无法获得胜利，适当攻击触发剧情即可；

⑧再次回到村子之后就可以接分支任务了，小地图上会以绿色的"！"标注出来。由于这些任务都有时期限制，所以在离开岛之前务必完成，具体参见下文；

⑨在"风见岛の海岸"找到ゼフィ后往回走，遇到メリッサ得到木刀并接受"火炎草を采取！"的任务。"火炎草"在沙滩上就有，红色的较为醒目，采取需要ジュド连点A键并将气力值控制在蓝色区域内一定时间便可成功；

⑩回到村子和村长对话便能选择休息，在此之前需要将分支任务全部完成；

⑪再次来到"风见岛の海岸"，ゼフィ和アルゴ作为NPC加入。根据メリッサ的要求，玩家要在2分钟以内治疗南部兵伤员并设置陷阱，收刀状态下按RT键切换道具，可使用道具的地方按键会变为蓝色；

⑫与エルガー的战斗无法获得胜利，战斗途中会获得"メリッサの剑"。剧情后前往"青铃の森"，由森林最深处离开风见岛。



| 分支任务：风见岛 | | | |
|---|---|---|---|
| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
| お弁当を届けよう | リアナー（风见岛の村） | 击败ガーディアンアモン后～在村长家休息之前 | 200EXP |
| 说明：将从委托人处得到的便当送至"青铃の森"入口附近的村民ハーマン。 | | | |
| 药の材料を手に入れよう | 临时の看护妇（风见岛の村） | 击败ガーディアンアモン后～在村长家休息之前 | ヒールシード×2，300EXP |
| 说明：前往"青铃の森"东北部采取"リアンダルの实"，其附近的怪物可以无视。 | | | |
| 工具を届けよう | ヘインゲル（风见岛の村） | 击败ガーディアンアモン后～在村长家休息之前 | 250EXP，200SID |
| 说明：将村长家门口宝箱中的工具交给"风见岛の海岸"的ビルター。 | | | |
| 顽丈な角を手に入れろ | ハーマン（青铃の森） | 击败ガーディアンアモン后～在村长家休息之前 | 守护のベルト，300EXP |
| 说明：消灭"青铃の森"像虫子一样的敌人ピアスウォーム并收集5个其掉落的"顽丈な角"交给委托人。 | | | |

## アバジェット Abazet



### 流程

①抵达アバジェット的兵舍后会有新队员クロセル加入，同时分支任务大幅更新。出城后得到"キューブ"并接受关于小队战斗的教学；

②穿过整个草原来到"野生の森"西部的"ウェアウルフのアジト"，这里是游戏中第一场正式的BOSS战。

如果事先接受了委托，半路上也有很多任务可以做。



#### BOSS ウェアウルフ亲分

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 无 |
|---|---|---|---|---|---|
| 可获物品：レシピ，雪水晶，カイトの剑 | | | | | |

战斗开始后并不会直接与BOSS接触，玩家可以利用地形的掩护将周边地区的杂兵先逐一击破。BOSS的攻击力和HP不低，注意不要让队员轻易陷入OVER HEAT状态，多使用CHAIN BREAK可以高效地获得战斗胜利

③返回アバジェット的兵舍进行休息，接到"追加司令"的事件任务后去城门外与看守的士兵对话得到アルゴ的武器斧子。使用斧子攻击通往"アバジェット港"附近的贝类怪物，战斗中发动固有技防具破坏便能完成该任务。

④前往南部军总司令部的会议室，出来之后就可以使用"强化"系统了。进行一番休整后来到城门后与士兵对话便能直接前往下一个目的地——老狐峡谷。

| 分支任务：アバジェット | | | |
|---|---|---|---|
| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
| カモンドの采掘所へ | イエム（アバジェット兵舍前） | クロセル加入后 | 魔力のベルト，400EXP，800SID |
| 说明：商人组合就在城门外不远的地方等候，将他们护送至草原南部的"カモンド采掘所"即可。 | | | |
| ポイズンウォーム！ | 南部军兵士（アバジェット城门外） | クロセル加入后 | 解毒の指轮，400EXP，300SID |
| 说明：需要讨伐3只的虫子ポイズンウォーム比一般的要大，颜色为紫色，很容易辨认。 | | | |
| ちょっとは当たれ！ | 南部军兵士（カモンド采掘所前） | クロセル加入后 | 250EXP，150SID |
| 说明：需要讨伐3只的球形怪物ボン出没于"野生の森"，先以ゼフィ的风属性攻击将其致晕后才能消灭。 | | | |
| 人质を救出せよ！ | 组合スタッフ（カモンド采掘所前） | クロセル加入后 | 攻击LV1，体力LV1×2，500EXP，800SID |
| 说明：人质位于ウェアウルフのアジト，可与主线一起进行。成功将其解救后回商人组合本部领取报酬。 | | | |
| 精髓抽出 | 组合スタッフ（カモンド采掘所前） | クロセル加入后 | 250EXP，200SID |
| 说明：ゼフィ的固有技"精髓抽出"需要将敌人先打至濒死状态有一定概率发动。 | | | |
| 火のカンを生成しよう | 南部军兵士（カモンド采掘所前） | クロセル加入后 | 朱雀の耳饰り，300EXP |
| 说明：以クロセル的普通攻击或者特技在一定区域内生成6个卦，找个敌人多的地方打即可。 | | | |
| 永远の对决… | ネコネコ（アバジェット港） | クロセル加入后 | メラメーラ×6，カルイカルーイ×2，500EXP，500SID |
| 说明：要消灭6个猫人ネコジャック，它们就生活在委托人的对面。 | | | |
| ネコネコの夸り | ネコネコ（アバジェット港） | クロセル加入后 | 火晶爆弹，400EXP，500SID |
| 说明：委托人要求夺回的宝箱在ネコジャック领地最西侧的栅栏里，拿了就可以回去交差。 | | | |
| 老人の愿い | 街の老人（アバジェット广场） | 击败ウェアウルフ亲分之后 | 命の首饰り，经验のベルト，800EXP |
| 说明：名为フーアン的南部军士兵在老狐峡谷中央的敌方宿舍附近战斗，发现后需要帮他解围。该任务在老狐峡谷流程中完成。 | | | |
| 见习い皮なめし职人 | 皮なめし职人の卵（アバジェット草原） | 街道"追加司令"之后 | 皮のナックル，600EXP，200SID |
| 说明：委托人在草原中部，需要的5张皮可以从怪物クロウビースト上掉落。 | | | |

# 老狐峡谷 *Old Fox Canyon*

## 流程

①进入峡谷可以从入口附近的南部军将校那里接一个限定时期支线任务"障害物を破坏せよ"。一路往峡谷的东部前进，路上的炼换师杂兵比较讨厌，要优先解决。到了峡谷中部不要忘了救助敌宿舍附近被围困的フーアン（支线任务"老人の愿い"相关）；

②抵达峡谷中部通道时需要破坏"叹きの门"，强行攻击无效，需要先控制ジュド将城门上投掷出的爆弹踢回去暂时破坏门上的防护装置才能对其造成伤害，如此反复几回合之后就可以将城门彻底破坏。抵达临时驻屯地后有 BOSS 战。



### BOSS シオン・レグラル

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 无 |
|---|---|---|---|---|---|
| 可获物品：活力のお守り，攻击 LV2，精神 LV2 | | | | | |

本场战斗 BOSS 本身倒不是特别难缠，问题在于需要先迅速解决其身边的两个イグニス炼换术师。战斗中多切换目标，距离过远可以进行冲刺，最后只剩下 BOSS 一个人就没有什么难度了。

③胜利击败敌方将领后继续前进，在北部军基地遇到クレア后紧接着就要和她召唤出的アスタロス进行战斗。



### BOSS アスタロス

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 热 |
|---|---|---|---|---|---|
| 可获物品：反击のガントレット，风の肩当て，力のお守 | | | | | |



这是游戏中遇到的第一个大块头，不过玩家并不用担心。战斗开始后先将它的两个手腕破坏，之后再对本体展开猛攻。由于本战的场景比较大，需要移动时也可以及时收刀，战斗的难度不算高。

**分支任务：老狐峡谷**

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 障害物を破坏せよ | 南部军将校（老狐峡谷入口处） | 抵达老狐峡谷～攻破叹きの门前 | 朱雀の首饰り，1200EXP |
| 说明：该任务有时期限定，可以随主线一起进行，只要跟着委托人一路清敌即可。 | | | |
| フーアンの愿い | フーアン（老狐峡谷中央地区） | 完成委托"老人の愿い"后 | ヒールリーフ ×3、1500EXP |
| 说明：需要先完成任务"老人の愿い"，救下士兵フーアン后接受委托，后期流程中返回アバジェット时再次拜会市场的老人完成。 | | | |
| 负伤した兵士を治疗せよ | 南部军兵士（临时驻屯地） | 临时驻屯地 BOSS 战胜利后 | 朱雀の首饰り，1200EXP |
| 说明：迷你游戏，需要维持所有伤员的体力值一定时间，失败后不能重试，所以需要读档后再次挑战。 | | | |

# コタ・マレ *Cota mare*



## 流程

①从老狐峡谷抵达水色沼后前往南部的コタ・マレ，在村子东部的族长房间内セレスティン加入队伍，同时ゼフィ暂时离队；

②由村子南部的出口前往海底洞窟，走不远看到存盘点，之后在"マレ族の祭坛"发生 BOSS 战。



### BOSS ルタン

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 无 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：雷鸣の斧 | | | | | |

这个块头、体型都和アルゴ相当的 BOSS 攻击力非常之高，场上的杂兵也依然是要首先解决的对象。而由于ゼフィ离队，所以负责回复的工作就必须交给セレスティン来完成（武器为アロマ），这里建议玩家回复时手动操作她。

③自动返回村子后ゼフィ归队，前往セレスティン的家与其对话可以接受事件任务"元气モリモリ灵药?"。在此之前建议大家先将有时期限定的分支任务全部完成。



④"元气モリモリ灵药?"要求收集以下素材：メレの植物胞子——虫子一样的敌人メレ掉落；解毒剂——商店有售；フシギ茸 ×2——采取水色沼中橙色的蘑菇；

⑤完成收集任务セレスティン正式加入，剧情后前往水色沼东北处的平台迎战那里的ヒュアレン。

### BOSS ヒュアレン

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 热 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：夕烧けの剑 | | | | | |

本场战斗玩家要保证较高的攻击输出并且得和时间赛跑。通常情况下多用 CHAIN BREAK，不要吝啬使用高伤害的技能。破坏手腕和其他部分后，集中火力 BOSS 本体。一定时候后 BOSS 会放出杂兵并躲到结界背后回复 HP，此时务必要尽快将杂兵消灭，范围攻击会比较有效率，时间拖太长会导致前功尽弃。

⑥战斗胜利后从族长那里得到 5 个爽快香，将其设置到地图上标注"★"地方即可。再次得到深红の香、清水の香和黄金の香各 2 个之后前往海底洞窟。

**分支任务：コタ・マレ**

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| あつしの品物を返せ！ | アビス商人（水色沼入口） | 事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | キュアフラワー、800EXP，500SID |
| 说明：委托人需要的"夺われた品物"在野营地的宝箱中。 | | | |
| 目には目を | アビス商人（水色沼入口） | 事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | 600EXP |
| 说明：需要先完成任务"あつしの品物を返せ！"，委托内容为收集 4 颗"アヤカシ草"。 | | | |
| 齿には齿を | アビス商人（水色沼入口） | 事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | カンの祝福、レシピ：赤い宝石，1000EXP，1000SID |
| 说明：需要先完成任务"目には目を"，委托内容为在北部军野营地设置陷阱"ガス喷射トラップ"。 | | | |
| コタ・マレへの配达 | アビス商人（水色沼入口） | 事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | 500EXP，500SID |
| 说明：需要先完成任务"齿には齿を"，委托内容为将物品交给コタ・マレ的ネスティン。 | | | |
| 水色沼の传令 | マレ族の女（コタ・マレ村落） | 击败ルタン～事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | 1000EXp、1000SID |
| 说明：击败水色沼东北部出没的北部军。 | | | |
| ハイホージャンスティ | マレ族の女（コタ・マレ村落） | 击败ルタン～事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | 1000EXP |
| 说明：委托人要求传话的ジャンスティ在水色沼东南的ネコネコ族集落。 | | | |
| カモンドの欠片が必要だニャ～ | ネコネコ（ネコネコ族集落） | 击败ルタン～事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | サクラ，800EXP，500SID |
| 说明：委托人需要的 8 个"カモンドの欠片"会从敌人メレ身上掉落。 | | | |
| ブレボラを讨伐せよ | マレの防人（水色沼） | 击败ルタン～事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | メラメーラ ×2、ヒエヒーエ ×2，800EXP |
| 说明：委托人的位置在老狐溪谷进入水色沼的入口，要求玩家在"暗の隐れ家"消灭 6 只ブレボラ。 | | | |
| 北部军の作战司令书 | 无 | 击败ルタン～事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | 800EXP |
| 说明：击败水色沼东北部的北部军会掉落作战司令书，捡到自动接受任务。返回コタ・マレ入口处将其交给キロティ便完成任务。 | | | |
| ヌーレンスを倒せ | キロティ（コタ・マレ入口） | 击败ルタン～事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | シモヤケ防御，1200EXP |
| 说明：需要先完成任务"北部军の作战司令书"，委托内容为击败水色沼东部的敌将ヌーレンス。 | | | |
| アバジェット港まで配达 | ネコネコ（ネコネコ族集落） | 击败ルタン～事件任务"元气モリモリ灵药?"完成之前 | スタミナシード、1000EXP，2000SID |
| 说明：需要先完成任务"カモンドの欠片が必要だニャ～"，委托内容为将东西转交给アバジェット港的ネコネコ。后期流程回到アバジェット时完成。 | | | |

## 海底洞窟 Underwater Cave

### 流程

①进入海底洞窟的"マレ族の祭坛"，从族长那里得到的香水从最下面的祭坛开始，顺时针按以下顺序放置：黄金の香、深红の香、深红の香、清水の香、清水の香、黄金の香。



②打开大门后继续往洞窟的深处前进，在北部的石桥上会有一场比较有魄力的BOSS战。



#### BOSS ギガンティックアングラ-

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 中毒、睡眠 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：ローズマリー、攻击LV3、守护のお守り | | | | | |

这场BOSS战有一红一蓝两个敌人，它们会在场地两侧的水面交替出现。由于每个BOSS将头伸出水面的时间不长，所以战斗中要优先使用技能，不要等气力槽蓄满了再发。BOSS攻击力比较大的一招对正前方突出毒液，中毒之后要及时以道具或者技能进行回复。

③BOSS战胜利后穿过"ストラスの墓"，从洞窟的出口折回アバジェット。

## アバジェット Abazet

### 流程

①再次返回"アバジェット"并没有太多的事情要去做，剧情之后回兵舍休息一晚再与城门外的士兵对话就可以前往下一个目的地——老狐峡谷。出发前别忘了将这里的分支任务完成；



②抵达老狐峡谷一直往东前进，顺路把分支任务完成。在北部军基地有一场与之前类似的强制战斗，一个将领加几个手下并不难对付，战斗胜利后获得守护の指轮和リバイブカプセル；

③自动返回"アバジェット"后前往南部军总司令部会议室，与ラウド的交谈结束之后就能前往"デュナン丘"了，出发前可以休整并强化一下装备。

**分支任务：アバジェット**

| 任务名 | 委托人(地点) | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| スパイを処断せよ | 南部军兵士(アバジェット城门) | 作战会议结束～去老狐峡谷之前 | 努力する者、1400EXP、1000SID |
| 说明：消灭位于老狐峡谷的间谍(スパイ)。该任务可以在接下来的老狐峡谷作战中顺路完成。 | | | |
| ラティ族、アバジェットに出没 | 街の女(アバジェット) | 从老狐峡谷归来～前往"デュナン丘"之前 | 500EXP |
| 说明：委托内容为找到"デバの家"中的デバ并与其对话。 | | | |
| 复雠のリスク | デバ(アバジェット) | 从老狐峡谷归来～前往"デュナン丘"之前 | 500EXP |
| 说明：需要先完成任务"ラティ族、アバジェットに出没"，委托内容为找アバジェット城内南部的生物学家对话。 | | | |
| 古文书を手に入れろ | 生物学者(アバジェット) | 从老狐峡谷归来～"デュナン丘"第一驻兵所压制之前 | 800EXP |
| 说明：需要先完成任务"复雠のリスク"，只要和"デュナン丘"入口处的南部士兵对话即可完成。 | | | |

**分支任务：老狐峡谷**

| 任务名 | 委托人(地点) | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 至急、机密文章を回收せよ | 南部军兵士(临时驻屯地) | 抵达老狐峡谷～击败サグロン之前 | 攻击LV3、防御LV3、1400EXP |
| 说明：歼灭老狐峡谷间谍的同时回收机密文章并将其交回南部军总司令部即可完成(后期)。 | | | |

## デュナン丘 Dunan Hill



### 流程

①进入"デュナン丘"会发现这里的敌人比老狐峡谷还要多，前进过程中一定要逐一击破。另外这里的时期限定的分支任务同样不能错过；

②往北走抵达第一驻兵所，这里的敌人非常之多，贸然进入会比较危险，建议将敌人分批引出来进行消灭。地上的爆弹箱可以利用クロセル的点火技能进行引爆，能对敌人构成不小的伤害；

③继续北上达到第二驻兵所会有一张简单的BOSS战。

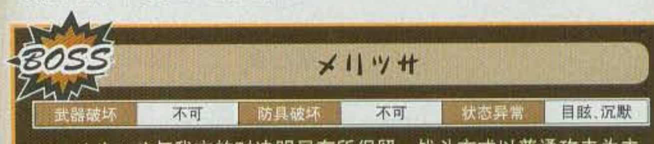


#### BOSS ベガス

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 中毒 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：ジンジャーリリー | | | | | |

本场战斗难度不高，开战之前还是先解决掉场内的炼换术师。BOSS的攻击有异常状态效果，之前可以适当准备一下道具以便回复。打到这里玩家应该对CHAIN BREAK很熟悉，多多利用BOSS不在话下。

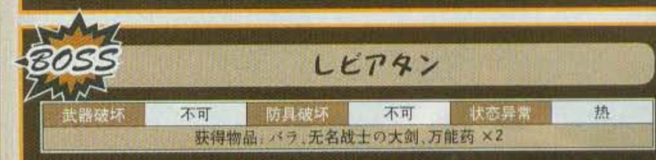
④战斗胜利后进行一下休整，把这里的分支任务全部完成，接着就可以前往北部的"黑い刃要塞"进行连续的BOSS战。



#### BOSS メリッサ

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 目眩、沉默 |
|---|---|---|---|---|---|

メリッサ与我方的对决明显有所保留，战斗方式以普通攻击为主，威胁很小。将她的HP打到一定程度后会自动进入下一场战斗。



#### BOSS レビアタン

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 热 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：バラ、无名战士の大剑、万能药×2 | | | | | |

该BOSS有两个形态，第一形态的攻击比较简单，BOSS发出火柱的威力也不是很大，战斗中尽量速战速决，打完整条HP之后BOSS自动进入第二形态。虽然此形态下BOSS的基本攻击方式不变，但其会召唤出魔法柱来为自己附加各种效果(HP回复、攻击力强化、毒状态附加)，顶在最前面的队员稍有不注意很有可能被秒杀。虽然柱子也可以被打掉，但鉴于其HP较高且BOSS会频繁召唤，所以建议玩家还是集中火力迅速将BOSS本体消灭。



**分支任务：デュナン丘**

| 任务名 | 委托人(地点) | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| アールスを救出せよ | 南部军兵士(デュナン丘入口) | 抵达"デュナン丘"～击败レビアタン之前 | 勇气の首饰り、1200EXP、1000SID |
| 说明：需要营救的アールス在第一驻兵所与第二驻兵所之间的地带。 | | | |
| 南部军兵士をサポート | ラウド(デュナン丘入口) | 抵达"デュナン丘"～"デュナン丘"第一驻兵所压制之前 | 抵抗LV3、体力LV3 |
| 说明：被围困的三名南部军士兵在第一驻兵所的路上，及时将他们营救并一一对话便可完成任务。 | | | |
| 古文书を届けよ | アールス(デュナン丘) | 抵达"デュナン丘"～击败レビアタン之前 | 1000EXP、1000SID |
| 说明：需要先完成任务"アールスを救出せよ"，委托内容为将古文书交给"アバジェット"的生物学者，后期完成。 | | | |
| コロスースを退治せよ | 南部军兵士(第二驻兵所) | 抵达"デュナン丘"～击败レビアタン之前 | カンの祝福、情热のカモンド、2000EXP |
| 说明：コロスース为出没在第二驻兵所附近的特殊怪物，消灭即可完成任务。 | | | |



## アバジェット Abazet

### 流程

①返回アバジェット的兵舍休息，出来后自动触发剧情。从アバジェット草原南部的城门进入"沈默の荒野"，前往西南方向的洞窟"ラティ族のアジト"，将栖息在那里的リティ（战斗中可进行防具和武器破坏）消灭就可以得到重要武器"リードン家の火炎球"以及"命の结晶"。回去之前把这里的分支任务完成；




②再次回兵舍休息，出来之后去城门外迎接新的队友ルウ；

③在南部军总司令部会议室触发剧情，接着就可以从北部的"アバジェット港"重返风见岛了。出发之前仍然是建议玩家将这里的分支任务做完。

**分支任务：アバジェット**

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| タタリ草を手に入れよう | 生物学者（アバジェット） | 返回"アバジェット"～前往风见岛之前 | 600EXP |
| 说明：前往商人组合找シュナイダー领取"タタリ草"。 | | | |
| タタリ草を采取しよう | シュナイダー（商人组合） | 返回"アバジェット"～前往风见岛之前 | レシピ：炼换术师のロケット，1500EXP |
| 说明：タタリ草生长在"沈默の荒野"中的"元首の丘"西侧附近（如图①），需要仔细寻找。 | | | |
| ラティ族、急袭！ | 南部军兵士（アバジェット南门入口） | 返回"アバジェット"～前往风见岛之前 | 生贽の耳饰り，1500EXP、1500SID |
| 说明：完成射箭的迷你游戏，难度不高。 | | | |
| 消えた侦察兵を搜せ | 南部军兵士（アバジェット南门入口） | 返回"アバジェット"～前往风见岛之前 | スタミナ回复LV3、スタミナLV3，1500EXP |
| 说明：需要营救的侦察兵被囚禁在"沈默の荒野"的最南部。 | | | |
| カモンドを夺还せよ | イエル（商人组合） | 返回"アバジェット"～前往风见岛之前 | 素早さLV3×2，スタミナLV3×2、1300EXP，2000SID |
| 说明：击败位于"元首の丘"的ウェアウルフ盗贼便可夺回委托人要求的"カモンド"。 | | | |
| 风见岛からの避难民 | 南部军兵士（アバジェット入口） | 击败リティ回到兵舍～前往风见岛之前 | 1000EXP |
| 说明：委托人要求寻找的难民就在"アバジェット港"的东部。 | | | |
| 命カラガラ | ビルター（アバジェット港） | 击败リティ回到兵舍～前往风见岛之前 | スタン防御，スキルのペンダント，1200EXP |
| 说明：需要先完成任务"风见岛からの避难民"，委托人需要的"幻想の根"在对面靠近港口南部出口的地方（如图②）。 | | | |
| 森に逃れて… | ビルター（アバジェット港） | 击败リティ回到兵舍～前往风见岛之前 | 1000EXP |
| 说明：需要先完成任务"命カラガラ"，委托内容要求与"青铃の森"的风见岛守卫队回合，后期风见岛流程中完成。 | | | |
| 海に逃れて… | ビルター（アバジェット港） | 击败リティ回到兵舍～前往风见岛之前 | 1000EXP |
| 说明：需要先完成任务"命カラガラ"，委托内容要求与"风见岛の海岸"的风见岛守卫队回合，后期风见岛流程中完成。 | | | |


图①


图②

## 风见岛 Highwind Island

### 流程

①抵达风见岛之后会分为两组行动，海岸登陆的一组需要破坏分布在海滩上的4座デス・バリスター炮台。先歼灭周围的敌军，接着用アルゴ的技能"パンチ"将炮台周围的3个底座破坏，这样才能攻击炮台本体。全部破坏后触发剧情，视角转为另一队同伴；

②从"青铃の森"登陆后的作战目标相对简单，只要消灭15名潜伏在这里的北部兵，就可以触发与ゼバサ的中BOSS战。

### BOSS ゼバサ

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 眩晕 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：爆风の斧，皮のリュック | | | | | |

该BOSS并不难对付，但是由于队形调整，不习惯的玩家可以要适应一下，记得将セラスティン的武器设定为可以回复HP的。战斗中BOSS的攻击有眩晕效果，中招后及时切换角色进行回复。

③大部队汇合后在村长家里休息，之后ジュト一个人出来去展望台找ゼフィ，回到村长家ルウ也会加入。3人结伴前往"风呗の洞窟"；

④进入"风呗の洞窟"后需要一路收集3个重要道具"遗品"，最后一个遗品在洞窟深处的BOSS那里。

### BOSS ベリアル

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 中毒 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：凶星刀、爆炎、风のカモンド、村人の遗品 | | | | | |



这是第一张碟最后也是最难的一场BOSS战。BOSS拥有两个形态，非常耐打。威胁比较大的第二形态，BOSS会使用HP吸收攻击、中毒攻击、大伤害单体攻击等多种手段。战斗中务必要保持负责回复的队员不会受到攻击，而ルウ虽然回避率高但防御力低，所以还是少近身为妙。

**分支任务：风见岛**

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 攻城兵器を破坏せよ | 守备队（风见岛の海岸） | 刚刚登陆风见岛 | 攻击LV3，2500EXP |
| 说明：需要先完成任务"海に逃れて…"，顺着流程破坏海岸线上的4座デス・バリスター炮台即可完成。 | | | |
| ゼバサを倒せ | 守备队（青铃の森） | 刚刚登陆风见岛 | 精神LV3，2500EXP |
| 说明：需要先完成任务"森に逃れて…"，顺着流程击败森林中的ゼバサ即可。 | | | |
| 逃げた北部军を追え | ハーマン（风见岛の村） | 解放风见岛～击败ベリアル之前 | レシピ：铁壁の心，2000EXP |
| 说明：委托要求击败8名"风呗の洞窟"中的北部军士兵。 | | | |



## アバジェット Abazet

### 流程

①从风见岛回到"アバジェット"，去找武器店老板接受事件任务"雷爆弹を完成させよう"。去城外操作ルウ打杂兵，出现雷属性的卦后设置雷爆弹5个便可完成任务；




②在兵舍休整时有剧情会直接习得ジュト和ゼフィ的连携奥义"天风一击闪"，出城后照惯例与门外的士兵对话并前往下一个目的地——デュナン丘。

**分支任务：アバジェット**

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| ラティ，风前の灯火？ | 生物学者（アバジェット） | 从风见岛归来～前往"デュナン丘"之前 | 苏生水、2000EXP |
| 说明：需要先完成任务"タタリ草を采取しよう"，委托要求击败"沈默の荒野"西部洞窟深处クイーン・ラティ并将其背后的卵撒上药。 | | | |
| ラティ族の亲玉を倒せ！ | シュナイダー（商人组合） | 从风见岛归来～前往"デュナン丘"之前 | 青龙の耳饰り，1500EXP、3000SID |
| 说明：本委托可以在前一个任务中完成，即击败"沈默の荒野"西部洞窟深处クイーン・ラティ。 | | | |

# デュナン丘 *Dunan Hill*

## 流程

①“デュナン丘”并不是此行的最终目的地，地图上标注出的地点在东北方向通往“デュナン平原”的入口处，这里的分支任务只有两个；



②虽然与主线剧情无关，但这里还是强烈建议玩家在前往“デュナン平原”之前，从北部的入口绕路“コタ・マレ”去触发那里的重要分支剧情——セレスティン成人式，这里的商店还可以买到极为珍贵有用的“努力のカモンド”；

③到了“デュナン平原”这里还是没有什么强制战斗，等着玩家的依然是一大堆分支任务，其中以“王の试练”相关任务最为重要。全部完成后从东北部的出口前往“ルハルト盆地”。

**分支任务：デュナン丘**

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| ケイティンの手纸 | ケイティン（来信） | 抵达“デュナン丘”以后 | 1000EXP |
| 说明：委托内容为前往“コタ・マレ”进行セレスティン成人式。 | | | |
| アレックスの书信 | ラウド（デュナン丘黒い刃要塞） | 抵达“デュナン丘”～进入“ルハルト盆地”前 | 2000EXP |
| 说明：需要送达书信的投降兵在“ルハルト盆地”城门向东的南部狭长地区。 | | | |

**分支任务：コタ・マレ**

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| セレスティン、成人！ | ケイティン（コタ・マレ村落） | 抵达“デュナン丘”以后 | 三つ叶のクローバー、精灵のブローチ、1500EXP |
| 说明：该委托和分支任务“ケイティンの手纸”相互关联，3种仪式的具体要求见下表任务。 | | | |
| 自然の仪式 | ネスティン（コタ・マレ村落） | 抵达“デュナン丘”以后 | 2000EXP |
| 说明：小不点的精灵グラミー就在“コタ・マレ村落”出口不远的空地上，调查即可得到任务所需的“アセリーナの泪”。 | | | |
| 力の仪式 | キロティ（コタ・マレ村落） | 抵达“デュナン丘”以后 | 2000EXP |
| 说明：击败水色沼东北地区的怪物ユニオン即可完成。 | | | |
| 香の仪式 | スウィティン（コタ・マレ村落） | 抵达“デュナン丘”以后 | 2000EXP |
| 说明：在水色沼地图中4处标明“★”的位置提取香水。 | | | |
| 王の证を一水 | ケイティン（コタ・マレ村落） | 抵达“デュナン丘”以后 | 2500EXP |
| 说明：需要先完成后期在“デュナン平原”的分支任务“王の证を”，委托内容为水色沼西北部的“水の祭坛”完成试炼（ゼフィ调查）。 | | | |
| 王の证を一火 | 水の御灵（水の祭坛） | 抵达“デュナン丘”以后 | 3000EXP |
| 说明：需要先完成任务“王の证を一水”，“火の祭坛”位于“ルハルト盆地”中南部地区，流程后期完成。 | | | |

**分支任务：デュナン平原**

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 旅人を护卫しよう | 旅人（デュナン平原入口处） | 抵达“デュナン平原”以后 | 青龙の指轮、マヒ防御、2000EXP、2000SID |
| 说明：将腿脚不便的委托人护送至休憩所即可完成任务。 | | | |
| ラノアラ湖の怪物 | 旅人（休憩所） | 抵达“デュナン平原”以后 | 鹰の目、沈默防御、2500EXP、2500EXP |
| 说明：需要先完成任务“旅人を护卫しよう”，委托讨伐的BOSS在“ラノアラ湖”的平台上。 | | | |
| 王の证を | 王家の御灵（ラノアラ湖） | 抵达“デュナン平原”以后 | 2000EXP |
| 说明：接受任务时需要将操作角色切换为ゼフィ并调查“ラノアラ湖”平台上的墓碑，完成任务需要去“コタ・マレ”与族长ケイティン对话。 | | | |
| デュナン平原の悩みの种 | 管理人の息子（休憩所） | 抵达“デュナン平原”以后 | レシピ：克服の指轮、2000EXP |
| 说明：接受任务后发生强制战斗，取得胜利即可。 | | | |
| デュナン平原の悩みの种(2) | 管理人の息子（休憩所） | 抵达“デュナン平原”以后 | 龙の肩当て、再生のカモンド、2500EXP |
| 说明：需要先完成任务“デュナン平原の悩みの种”，委托内容为击败的“デュナン平原”东南地区“デュナンシーフのアジト”的アルベド。 | | | |
| ハイホー助手さん | 管理人（休憩所） | 抵达“デュナン平原”以后 | 1200EXP |
| 说明：需要寻找的助手就在“レインボルト废墟”。 | | | |
| 助手の落とし物 | 助手（レインボルト废墟） | 抵达“デュナン平原”以后 | ヒールカプセル、1500EXP |
| 说明：助手掉落的日记和钱袋就在废墟内的地上，不难找。 | | | |
| バイゼンの行方 | 无 | 抵达“デュナン平原”以后 | 2500EXP |
| 说明：在完成任务“助手の落とし物”时自动发生，流程后期在“ベルフォート市街地”西北处找到ゼロハ时完成。 | | | |
| リードン家の封印石 | ケナロス（隐者の洞窟） | 抵达“ベルフォート”以后 | 模龙球、5000EXP |
| 说明：该任务非常复杂，5个封印石与对应解开封印石的钥匙的位置如下：デュナン平原东部——ベルフォート・リードン家宝箱，レインボルト废墟——ルハルト盆地宝箱，デュナンシーフのアジト——老狐峡谷东部怪物ボルケーノ掉落，古代の墓——センティネル研究所・第三研究室，ラノアラ湖——ルハルト高原・石灰の丘。封印石为黄色巨石，均位于“デュナン平原”之内。全部解印后在“ラノアラ湖”完成BOSS战即可达成委托。 | | | |



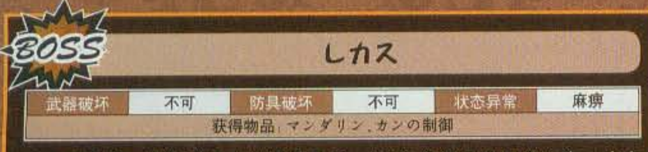

# ルハルト盆地 *Ruhalt basin*

## 流程

①来到“ルハルト盆地”往中部的存盘点附近进发，顺路从西北的通道经过可以出发那里与マラキア的分支剧情，抵达中部目的地会有BOSS战；



### BOSS しカス



| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 麻痹 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：マンダリン、カンの制御 | | | | | |

老习惯，先解决场内的其他杂兵。BOSS会使用雷属性攻击，我方在感电状态下的命中率会异常地下，建议给队员装备饰品“青龙の指轮”来防止这一效果。另外，卦的雷属性ルウ在本战中也有比较大的发挥空间。稳扎稳打要想赢得战斗胜利难度不大。

②战斗胜利后继续往东前进，由于道路被堵，现在只能从南部的通道绕道前进，路上有几个分支任务可以顺带完成。在北部地区触发剧情迎来连续BOSS战。

### BOSS メリッサ

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 目眩、沉默 |
|---|---|---|---|---|---|

第二次与メリッサ交手仍然很简单，战斗中我方可以有意识地多蓄一些卦以备后用。将她的HP打到一定程度后自动进入下一场战斗。

### BOSS アスモデウス

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 目眩 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：タイタンハンマー、攻击LV3、精神LV3 | | | | | |



该BOSS拥有两个形态，比较耐打。第一个形态除了全体攻击值得注意，整体难度不大。到了第二形态需要先将它的口部破坏，接着再将BOSS的两只脚破坏，这样BOSS头部的核心便会暴露在地上，此时尽管用高伤害的技能进行连携吧，一段时间后BOSS恢复原状态，玩家只要重复以上步骤即可，战斗中需要点耐心。击败BOSS后是一大段剧情，ジュト、ゼフィ自动离队，最后一个对手是暴走后的ジュト。

## BOSS 暴走ジュト

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 可 | 状态异常 | 无 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：ブレイブハート、退魔刀 | | | | | |



最后一场战斗没有ジュト和ゼフィ，建议换上アルゴ和负责回复的セレスティン。战斗开始后先利用アルゴ斧攻击的固有技对BOSS进行防具破坏，接着就可以对其展开猛攻。BOSS的HP不高但攻击力却不容小视，玩家千万不要在最后的时候疏忽大意。

### 分支任务：ルハルト盆地

| 任务名 | 委托人(地点) | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 投降兵の队长を救出せよ | 投降兵(ルハルト盆地中央南部) | 抵达"ルハルト盆地"～击败アスモデウス之前 | 白虎の指轮、キュアカプセル×4、2500EXP |
| 说明：需要先完成任务"アレックスの书信"，之后跟着投降兵一起走就能找到等待营救的投降兵队长。 | | | |

# ベルフォート *Belfort*

## 流程

①进入"星屑の野原"后，アルゴ和セレスティン会自动习得连携奥义，进入"ベルフォート"之前可以去原野的西部帮助那里被怪物围困的マラキア解围；

②到了南部军占领地，剧情后与西侧的コックス对话并接受事件任务"北部军のキューブを手に入れろ"，和ゼロハ相关的分支任务只有在此之后才能触发并完成；

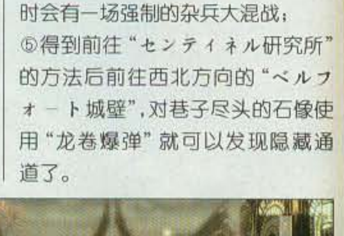
③进入"ベルフォート市街地"，这里分支任务不少且宝箱也有很多，玩家千万不要错过；(王城前的场景中的宝箱里有"スキルのペンダント")



④前往市街地并消灭那里的北部军可以完成事件任务，同时接受新的分支任务"侦察员ゼロハを捜せ"。回到喷水广场向西北方向的小区域前进，在道路尽头可以找到ゼロハ，此时会有一场强制的杂兵大混战；

⑤得到前往"センティネル研究所"的方法后前往西北方向的"ベルフォート城壁"，对巷子尽头的石像使用"龙卷爆弹"就可以发现隐藏通道了。





### 分支任务：ベルフォート

| 任务名 | 委托人(地点) | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 寒さに震えて | 街の女(南部军占领地) | 抵达"ベルフォート"～逃离此处之前 | 玄武の指轮、精神LV4、2500EXP |
| 说明："星屑の野原"上的怪物ウェアボア或グランドビースト会掉落委托人需要的3张皮。 | | | |
| おなかがすいたよう… | 少女(南部军占领地) | 抵达"ベルフォート"～逃离此处之前 | 朱雀の指轮、再生のカモンド、2500EXP |
| 说明：委托人需要的"战斗粮食"会在"ベルフォート市街地"内的北部军敌人身上掉落 | | | |
| 危险に备えよう | 南部军兵士(南部军占领地) | 抵达"ベルフォート"～逃离此处之前 | 三つ叶のクローバー、感电防御、2500EXP |
| 说明：在"星屑の野原"上任意消灭10只怪物即可完成。 | | | |
| リードン家の开かずの扉 | 无 | 抵达"ベルフォート"以后 | 2000EXP |
| 说明："リードン家"在"ベルフォート市街地"东北处，到了门前自动接受任务，操作クロセル点燃这里的4盏灯便可将其完成。 | | | |
| 父の遗言 | 无 | 抵达"ベルフォート"以后 | 2500EXP |
| 说明：打开"リードン家"宝箱中的遗书并阅读便可接受该任务，前往"デュナン平原"的"隐者の洞窟"与那里的人对话即可完成。 | | | |
| 手がかりを探しに | 无 | 抵达"ベルフォート"以后 | 3000EXP |
| 说明：需要先完成任务"バイゼンの行方"，剧情发展到找到ゼロハ之后与其对话，然后在センティネル研究所第三研究室调查装置将该任务完成。 | | | |

# センティネル研究所

## 流程

①进入"センティネル研究所"先去第一研究室西北角的房间，那里的门被锁死了。接到分支任务"键の重み"去第一研究室和第二研究室之间的连廊上将那里的警备队长消灭，拿着其掉落的钥匙再返回被锁死的房间就可以进去；

②在房间内与研究员对话，接受新的事件任务"ワープ装置を稼动せよ"，出发之前可以先去第一研究室西南角的房间将那里的分支任务做完；

③在第二研究室中央的房间获得"动力装置の键"，接受新的任务"动力装置を稼动せよ"。这里的房间最好每一间都不要放过，里面的宝箱中都有不错的道具(尤其是第二研究室宝箱中的"カンの节约"不能错过！)；

④继续前进到第四研究室并启动那里中央房间的动力装置，完成事件任务后就可以从最北部存盘点前方的传送装置前往中央研究室。




## BOSS エルガー、ベルゼブブ片翼

| エルガー | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 武器破坏 | 可 | 防具破坏 | 可 | 状态异常 | 眩晕 |
| ベルゼブブ片翼 | | | | | |
| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 脱力 |
| 获得物品：深红の耳饰り、攻击LV4、冻伤防御 | | | | | |

本场战斗同时有两个BOSS出现，战斗中我们要先集中火力将HP较少且会发动全体攻击的ベルゼブブ片翼消灭，打到这里想必玩家也掌握了究极奥义了，CHAIN BREAK状态下能打掉BOSS的大半血量。只剩下エルガー时，先让アルゴ对其进行防具破坏，接着就只是时间问题了，战斗中セレスティン的回复工作要及时跟上，玩家在必要时可以对其进行手动操作。



### 分支任务：センティネル研究所

| 任务名 | 委托人(地点) | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 键の重み | 街の老人(第一研究室) | 抵达センティネル研究所以后 | 无限の体力、战士の咆哮、3000EXP |
| 说明：开门的钥匙在第一研究室和第二研究室之间连廊内的警备队长身上，该任务可以在流程中完成。 | | | |
| 紧急救助 | バルボア(第一研究室) | 抵达センティネル研究所以后 | 白虎の指轮、レシピ：根气と意志、3000EXP |
| 说明：杂兵无视，在3分钟以内赶到第一研究室中央房间将那里的制御装置停止。 | | | |
| 北部军の贵重品 | バルボア(第一研究室) | 抵达センティネル研究所以后 | 2500EXP |
| 说明：需要先完成任务"紧急救助"，贵重品在第二研究室的小房间 | | | |
| センティネル雪辱战? | 无 | 抵达センティネル研究所以后 | 3500EXP |
| 说明：前往中央研究室之前会收到ゼロハ的来信，阅读后接受任务。战胜第四研究室南部东西各一个房间内的中BOSS便可完成任务。 | | | |
| 悲しい真实 | 无 | 抵达センティネル研究所～逃离"ベルフォート" | 2000EXP |
| 说明：第三研究室调查特殊装置完成任务"手がかりを探しに"后自动接受该委托，前往"コタ・マレ"找ニックス完成该任务。 | | | |



## ベルフォート Belfort

### 流程

①研究所的战斗胜利后原路返回"ベルフォート"的南部军驻屯地，存盘并休息，接着便会触发ゼフィ的剧情。此时只要无视杂兵的攻击在第一时间冲上ゼフィ所在的高台就可以；

②ゼフィ成功归来后，需要一路突破敌军的重围逃离"ベルフォート"。除了杂兵以外，路上会有很多名为"绝望の壁"的路障，其攻击方式和之前的"叹きの门"类似，只是没有了防护罩，HP也少了很多，打起来更加轻松顺手。

③在喷水广场存一下盘，"ベルフォート市街地"东部地区可以触发マラキア的剧情。到了南部军驻屯地有一场恶战在等着玩家。



### BOSS ベルゼブブ完全体

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 脱力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：トパーズ、金刚のカモンド、光の目 | | | | | |



该BOSS的攻击力非常之高，防御力和HP比较低的队员就不要上场了，强烈建议给ゼフィ的装备上强化卦消费减少的效果，以便战斗中随时进行回复。同时有两名队员陷入红血状态需要手动操作ゼフィ优先给正在被BOSS攻击的队员回复。好在BOSS的进攻意识不强，即使有队员战斗不能，使用道具进行复活的空隙还是有的。为了避免陷入持久战，此战还是要尽量速战速决，多用究极奥义吧。




## コタ・マレ Cota mare

### 流程

①离开"ベルフォート"后ジュト离队，剧情后自动前往コタ・マレ；

②在村落中找族长ケイティン对话，出门从スウィティン那里得到重要道具"觉醒の香"。拿着它前往海底洞窟，对着躺在"マレ族の祭坛"中间的大虫子一样的怪物使用就可以将其唤醒并发生BOSS战。

### BOSS ジョパ

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 霜冻、冻伤、中毒、眩晕 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：超越のカモンド、カモミール、マレのブローチ、スタミナシード | | | | | |

本场BOSS战的难度并不比前一场低多少，BOSS的攻击力依然是高得惊人。由于其转向很快，所以玩家在进行连携千万不要贪刀，技能一定要及时使用。除了威力不俗的普通攻击，BOSS的吐息也需要注意，特别是当队友陷入冻伤状态时，一定要第一时间使用道具进行回复。另外因为ジュト离队，所以アルゴ是本战的绝对肉盾，玩家可以事先对其能力进行适当强化。



③战斗结束后返回"コタ・マレ"，到村落入口处会触发一连串剧情战斗；

④第一战为アルゴ、クロセル和セレスティン迎战，敌人是场景中的蓝色透明杂兵，全部清光即可，注意保护一旁的NPC；

⑤第二战切换到ジュト的精神世界，对手为风见岛的ジュト，实力很弱。接着的第三战回到水色沼，依然是清理杂兵，战斗时可以多使用范围攻击魔法；

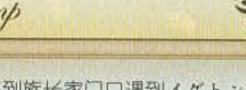
⑥第四战依然是精神世界，对手是ファーストエルガー，攻击套路和之前类似，建议还是先用ジュト片手剑的固有技能"カウンター"来降低其防御力；

⑦第五战为难度稍有提高的杂兵战，胜利后得到"战士の咆哮"、"铁拳"。第六战迎战シュエンザイト，还是先用"カウンター"破坏其武器，难度也不大；

⑧最后一场战斗的对手是ジュト，我方只有ゼフィ和ルウ两人，所以战斗中尽量避免OVER HEAT，连携的意义不是很大，ゼフィ一旦行动不能就比较危险。当然，如果此前已经习得ルウ的究极奥义，本战就很简单了。



| 分支任务：コタ・マレ | | | |
|---|---|---|---|
| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
| 灰色の墓地へ | ニックス（コタ・マレ村落） | 再次抵达コタ・マレ以后 | 2000EXP |
| 说明：需要先完成任务"悲しい事实"，委托内容为调查前往最终迷宫之前的空地上的残骸，流程后期完成。 | | | |
| マラキアを救出せよ | 无 | ジュト重回队伍中以后 | 3000EXP |
| 说明：依次触发了ルハルト盆地西北、星屑の野原西部、ベルフォート市街地东部的マラキア相关分支剧情（流程中漏过通关前也可触发），抵达コタ・マレ时就会收到ゼロハ的来信，阅读后接受任务。剧情发展到ルハルト高原东部向最终迷宫进发的路上将マラキア解救即可。 | | | |
| マリスを救え | ジャンスティ（コタ・マレ村落） | ジュト重回队伍中以后 | 3000EXP |
| 说明：接受任务自动习得ジュト和クロセル的连携奥义，战斗中必须发动连携奥义才能消灭敌人。（需要装备两手剑以及火炎球，两人卦蓄满5格） | | | |
| 石の微笑み | マレ族の少女（コタ・マレ村落） | 击败クレア以后 | 3000EXP |
| 说明：接受委托后去村外的集落找ネコネコ，战斗中自动习得セレスティン和ルウ的连携奥义。 | | | |
| 最高の灵药 | キロティ（コタ・マレ村落） | 击败クレア以后 | レシピ：必杀の一击，最强の药，5000EXP |
| 说明：委托要求收集的5个"软体动物の体液"在海底洞窟的怪物ヘルフィッシュ身上掉落。 | | | |
| 青月トレワの再兴 | ドレゴ（水色沼东北部） | ジュト重回队伍中以后 | 3000EXP |
| 说明：在水色沼东北部遇到ドレゴ，交战后将其HP打到一定程度会有剧情接受任务，后期流程到了ルハルト高原东南部的集落找ヘルガ即可完成委托。 | | | |
| カンの精气を求めて | ケイティン（コタ・マレ村落） | 击败クレア以后 | 大自然の指轮、カンの奇迹，6000EXP |
| 说明：需要先完成任务"ジャイアントモスの秘密"，委托要求收集的4种精气分别位于以下地点：水の精气——海底洞窟・ストラスの墓，火の精气——老狐峡谷・火の祭坛，雷の精气——ルハルト盆地・雷の祭坛，风の精气——沈默の荒野・元首の丘，可在流程后期完成。 | | | |

## 水色沼 

### 流程

①漫长的连战结束之后，ジュト终于回到了队伍中来。在族长那里接到新的任务之后，还要去海底洞窟的最深处一趟；

②在海底洞窟最西侧的"ストラスの墓"，按照东、西、南、北、中的顺序调查那里的水晶，隐藏的门扉就会被打开，进去之后触发玩剧情并拿完宝箱就可以回来了；



③来到族长家门口遇到イグトン，和它对话并接受事件任务"コアの材料"。接着去村落外的"ネコネコの集落"，找到ネコネコ完成前一个任务并接到新的任务"ギブ・アンド・テイクだニャ～"，完成该任务需要的素材"メレの花粉"在怪物ブチメレ和ムラメレ身上掉落，而"黑真珠"则是アイボラ以及ブレボラ掉落；

④完成任务后找到ネコネコ，它会继续给新任务"イグトンのもとへ"，会村落找到イグトン可以得到最后的委托"最后の材料"，接下来就是去水色沼东北的空地上讨伐那里的特殊怪物グリーンゴーレム，轻松取胜后接着是一场BOSS战。

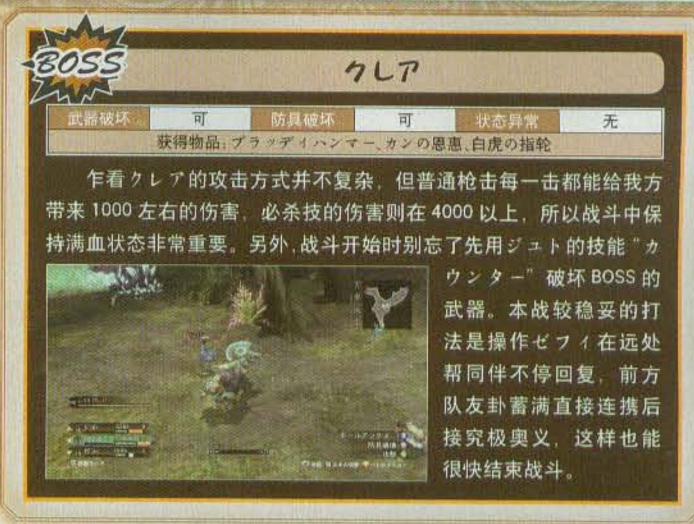
#### BOSS ブル-ソン

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 眩晕 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：英雄の肩当て，钢铁のカモンド，青龙の指轮 | | | | | |

这个BOSS的攻击力又是高得出奇，特别是对前方发射激光这一招，不仅单体伤害巨大而且还附带烧伤效果。和之前的某些敌人一样，当BOSS的HP降低到一定程度，它也会张开结界并躲到另一侧去回血，此时一定要以最大的攻击输出尽早将结界的核心破坏，不然我方会被BOSS的消耗战术拖垮。



⑤战斗后回去将刚刚得到的"永劫のカモンド"交给イグトン，然后去村落的出口迎战那里来袭的北部军，这里的敌人会不断出现，适当消灭一部分就会触发BOSS战；



#### BOSS クレア

| 武器破坏 | 可 | 防具破坏 | 可 | 状态异常 | 无 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：ブラッディハンマー、カンの恩恵、白虎の指轮 | | | | | |

乍看クレア的攻击方式并不复杂，但普通枪击每一击都能给我方带来1000左右的伤害，必杀技的伤害则在4000以上，所以战斗中保持满血状态非常重要。另外，战斗开始时别忘了先用ジュト的技能"カウンター"破坏BOSS的武器。本战较稳妥的打法是操作ゼフィ在远处帮同伴不停回复，前方队友卦蓄满直接连携后接究极奥义，这样也能很快结束战斗。

| 分支任务：老狐峡谷 | | | |
|---|---|---|---|
| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
| 大储けしましょお！ | ホグトン（老狐峡谷入口） | 在"コタ・マレ"收到ホグトン的来信以后 | 500EXP |
| 说明：ホグトン的来信会在击败クレア以后寄到，找到老狐峡谷的ホグトン后和它身旁的マイア对话即可。 | | | |
| ハンターの极意は　作りから！ | マイア（老狐峡谷入口） | 在"コタ・マレ"收到ホグトン的来信以后 | 3000EXP |
| 说明：需要先完成任务"大储けしましょお！"，委托人要求讨伐的怪物ブレイズ在老狐峡谷中部存盘点附近出没较多，得到4个其掉落的尻尾可完成任务。 | | | |
| インフェルノ退治 | マイア（老狐峡谷入口） | 在"コタ・マレ"收到ホグトン的来信以后 | レシピ：勇者の证，プラチナカモンド，5000EXP |
| 说明：需要先完成任务"ハンターの极意は　作りから！"，委托内容中要求设置"アンチ・フェル弹"的地方在峡谷中部，BOSS出现后将其消灭即可，战斗难度很高，BOSS的攻击力大且带有眩晕效果。 | | | |
| 别のターゲット | ホグトン（老狐峡谷入口） | 在"コタ・マレ"收到ホグトン的来信以后 | 1000EXP |
| 说明：需要先完成任务"インフェルノ退治"，接受任务后和委托人身旁的マイア对话即可。 | | | |
| ジャイアントモスの秘密 | マイア（老狐峡谷入口） | 在"コタ・マレ"收到ホグトン的来信以后 | 1500EXP |
| 说明：需要先完成任务"别のターゲット"，找到"コタ・マレ"的族长ケイティン传话即可。 | | | |

| 分支任务：デュナン平原 | | | |
|---|---|---|---|
| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
| リベンジ・シーフ | 管理人の息子（休憩所） | 击败クレア以后 | 3000EXP |
| 说明：需要先完成任务"デュナン平原の悩みの种（2）"，后期流程到ルハルト高原东北部击败那里的怪物フェイタルモス即可完成。 | | | |

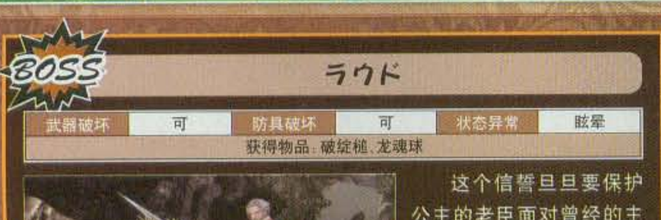
## ルハルト高原 Ruhalt plateau 

### 流程

①去"コタ・マレ"村落找到セレスティンの家的イグトン对话就可以前往"ルハルト高原"。由于进入高原后直到抵达最终迷宫之前是无法离开"ルハルト"的，所以玩家也可以借这个机会将"ルハルト高原"以外的所有分支任务全部完成。

②"ルハルト盆地"的敌兵很多，路上不必恋战。如果之前已将分支任务"王の证を一火"，在盆地中央部南则可以接受并完成"王の证を一雷"，同时还可以顺路回收"雷の精气"（分支任务"カンの精气を求めて"相关）。抵达"ルハルト高原"前会遇到ラウド。





## BOSS ラウド

| 武器破坏 | 可 | 防具破坏 | 可 | 状态异常 | 眩晕 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：破绽槌、龙魂球 | | | | | |



这个信誓旦旦要保护公主的老臣面对曾经的主人却一点不收下留情，不仅攻击力超大而且还容易让我方致晕，战斗前最好装备上“元气の指轮”。开战后先对BOSS进行防具破坏或武器破坏，将究极奥义攻击力较高的角色（强化消费卦减少效果）作为主力。BOSS对我方威胁最大的一招是对正前方的全体范围攻击，这一招的准备时间较长，看到BOSS作出动作就及时后撤。此战负责回复的角色非常重要，一定要强化消费卦减少的效果，情况紧急时还得玩家自己手动操作。

③战斗胜利后进入“ルハルト高原”，这里也有很多分支任务可以直接触发，其中包括东南角的“トレワの集落”（地图中未标明）。往东北方向路上的相关分支任务有“青月トレワの再兴”、“青月の圣物”、“マラキアを救出せよ”、“雷の核”、“王の证を一风”、“リベンジ・シーフ”。



④整顿完毕后在“ルハルト高原”东北部尽头会遇到アレックス，将他击败就可以进入最终迷宫了。调查该平台上的废墟可以完成分支任务“灰色の墓地へ”，进入最终迷宫之前大家就努力把分支任务的完成率提高到100%吧！

## BOSS アレックス

| 武器破坏 | 可 | 防具破坏 | 可 | 状态异常 | 中毒 |
|---|---|---|---|---|---|
| 获得物品：青岚の杖、カンの节约 | | | | | |

アレックス中看不中用，实力比之前的BOSS要低很多，惟一麻烦的就是场内的杂兵比较多而且地形不开阔。顶着火力将他们清理完毕，只剩下BOSS一个人时就基本胜券在握了，同时战斗中还是别忘了多使用CHAIN BREAK并注意回复。

### 分支任务：ルハルト盆地

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 王の证を一雷 | アビス族（盆地中央南部） | 抵达ルハルト盆地以后 | 3500EXP |
| 说明：需要先完成任务“王の证を一火”，“雷の祭坛”战斗的难度并不高，雷属性对BOSS无效。 | | | |

### 分支任务：ルハルト高原

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 青月の圣物 | ヘルガ（青月トレワの集落） | 抵达ルハルト高原以后 | 破天斧、4000EXP |
| 说明：需要先完成任务“青月トレワの再兴”，委托人要求击败的“黑角トレワ”分别在“ベルフォート市街地”西部、北部和东北部，战斗胜利时别忘了回收他们掉落的重要道具。 | | | |
| 雷の核 | マラキア（ルハルト高原东北部） | 抵达ルハルト高原以后 | 流星手里剑、4000EXP |
| 说明：需要先完成任务“マラキアを救出せよ”，委托要求前往第二研究室原本被锁着的房间，击败那里的BOSS并调查那里的“雷の核”即可。 | | | |
| 王の证を一风 | 风の御灵（风の祭坛） | 抵达ルハルト高原以后 | マンカイ、4000EXP |
| 说明：“风の祭坛”位于“ルハルト高原”北部，BOSS的等级为LV58。 | | | |
| 悲しみを乗り越え | バイゼン（石灰の丘） | 抵达ルハルト高原以后 | ユーカリ、3000EXP |
| 说明：需要先完成任务“灰色の墓地へ”后自动接受该委托，返回“コタ・マレ村落”与族长ケイティン对话即可。 | | | |

### 分支任务：コタ・マレ

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 沈默の荒野へ | ケイティン（コタ・マレ村落） | 抵达ルハルト高原以后 | 1000EXP |
| 说明：需要先完成任务“カンの精气を求めて”，委托内容要求去“沈默の荒野”找存盘点附近的マイア对话。 | | | |

### 分支任务：沈默の荒野

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 一攫千金は梦じゃない！ | マイア（沈默の荒野存盘点） | 抵达ルハルト高原以后 | 神の目、感电防御、7000EXP |
| 说明：需要先完成任务“沈默の荒野へ”，委托人要求击败的BOSS在荒野南部地区，使用“カンの精气”可以将其召唤出来，BOSS实力不俗，是一场苦战。 | | | |

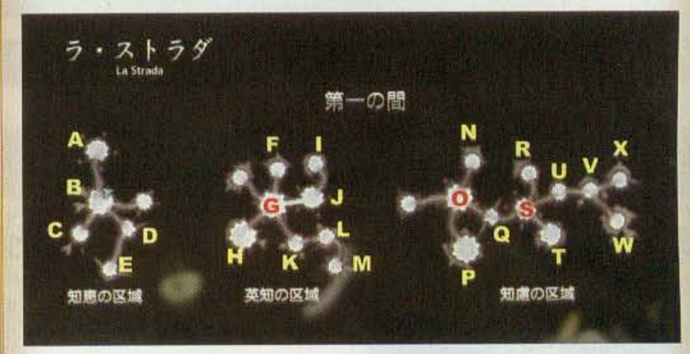
### 分支任务：デュナン平原

| 任务名 | 委托人（地点） | 触发时期 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 复仇の锁を断ち切り… | 管理人の息子（休憩所） | ファントムブレード | 3000EXP |
| 说明：需要先完成任务“リベンジ・シーフ”，去“レインホルト废墟”找到デュナンシーフ并与其对话即可完成该委托。 | | | |

# 最终迷宫ラ・ストラダ

## 流程

①最终迷宫的第一片区域被划分为三个部分，依次为“知恵の区域”、“英知の区域”、“知虑の区域”。这里场景内的敌人是不断出现的，利用对应的属性攻击在场景内同时生成2个以上的卦，这样才能启动平台上各种属性的“器”，这是激活平台之间通道的唯一方法。详细通行方法参见下图中的标识与注解：




### 知恵の区域



B处操作“雷の器”→C处宝箱“永久の肩当”→A处操作“火の器”→B处操作“雷の器”→D处宝箱“苏生水”→E处进入“英知の区域”。

### 英知の区域

G处操作“雷の器”→F处宝箱“战士の咆哮”→J处操作“火の器”→I处宝箱“幻想拳”→G处操作“水の器”→H处操作“风の器”与“火の器”→G处操作“水の器”→K处宝箱“キュアフラワー（3）”→L处宝箱“万能药”→M处进入“知虑の区域”。

### 知虑の区域

O处操作“风の器”→N处宝箱“雨师弓”→P处操作“雷の器”与“水の器”→Q处宝箱“攻击LV5”→U处宝箱“防御LV5”→V处宝箱“抵抗LV5”→X处宝箱“カンの节制”→P处操作“水の器”→S处操作“火の器”→R处宝箱“黄金のクローバー”→T处操作“火の器”→W处进入第一休息室。



②在第一休息室稍事调整并存盘，通过传送装置前往“ヒュアレンの部屋”发生BOSS战。其攻击套路和第一次大体相同，我方依然是先破坏其各个部位再进攻本体，一定时间后他会躲到结界后回复HP并放出杂兵，此时一定要尽快消灭杂兵并破坏结界。胜利后得到“风极の杖”、“完全无欠”、“圣天使のブローチ”；

③最终迷宫的第二块区域分为“勇气”、“勇猛”以及“真猛”三个部分，ゼフィ离队接受试练，我方其他队员要

阻止场景内的光球向其靠近(10 次以内),撑满画面中央表示的限制时间,试炼就算是成功。试炼时最重要的是拿到场景内如下列出的宝箱,而试炼本身是否成功倒不重要,因为失败了可以反复挑战。每完成一项试炼就通过传送装置前往下一区域进行试炼。

**勇气の区域(3 个宝箱):**精神 LV5、万物リュック、カンの奇迹;

**勇猛の区域(4 个宝箱):**体力 LV5、防御 LV5、スーパーノバ、プラチナカモンド;

**真勇の区域(6 个宝箱):**スタミナ回复 LV5、万能药、スタミナ LV5、苏生水、金刚夜叉刀、克服の意志。

④在第二休息室调整之后可以通过传送点去"クレアの部屋"与其进行 BOSS 战。先分别用ジュト和アルゴ的固有技将她的武器和防具破坏,之后的打法则和之前一样。防御力以及 HP 高的角色顶在前面,ゼフィ在后方不停回复。以玩家现阶段的实力,两三次究极奥义应该就能解决战斗,难度没有以前高。胜利后得到"フェイト"、"オーロラの腕轮"、"太阳水晶";

⑤到了最终迷宫的第三个区域,如果之前已经完成了"王の证"相关的分支任务,那么这里则可以直接拿完宝箱去打最终 BOSS。如若没有,则需要逐个击败 4 个属性房间内的中 BOSS,打完就是最终决战。

### BOSS シュエンザイト

| 武器破坏 | 可 | 防具破坏 | 可 | 状态异常 | 热、眩晕 |
|---|---|---|---|---|---|

作为最终 BOSS 之前的热身,本场战斗的难度并不算高。先破坏武器和防具,战斗中注意其攻击的对象,遇到危险可以适当撤退,不要一直被 BOSS 连击。有了之前宝箱中拿到的"カンの节制",随便使用两个究极奥义应该就能轻松解决战斗。



### 最终BOSS ストラス

| 武器破坏 | 不可 | 防具破坏 | 不可 | 状态异常 | 无 |
|---|---|---|---|---|---|



最终 BOSS 的攻击花样就比较多了。玩家首先要分别将他的两只手腕破坏,此时 BOSS 的招式威力并不大。完全破坏手腕后,就集中攻击 BOSS 的本体,究极奥义蓄满就直接放。单体威力颇大的激光攻击中了之后要及时后退以防被连击,战斗中保持回复队员在远离 BOSS 的地方待命便无大碍。比较麻烦是 BOSS 会使用播撒灾厄种的招式,此时会影响我方回复技能的使用,这段时间内要消耗不少道具。而当 BOSS 的两只手腕回复后,其本体会慢速回复 HP,玩家再重复以上打法就能迎来最终的胜利。

## 分支任务中 BOSS 数据

| BOSS 名 | 推荐等级 | 武器破坏 | 防具破坏 | 瞬杀 | 状态异常 |
|---|---|---|---|---|---|
| ヌーレンス | 17 | 不可 | 不可 | 不可 | 霜冻 |
| クイーン・ラティ | 31 | 不可 | 不可 | 不可 | 无 |
| ユニオン | 31 | 不可 | 不可 | 可 | 霜冻、眩晕 |
| アルベド | 33 | 不可 | 可 | 不可 | 无 |
| スワンブイール | 34 | 不可 | 不可 | 不可 | 中毒、睡眠 |
| 火炎の试练 | 35 | 不可 | 不可 | 不可 | 眩晕 |
| レカス・改 | 41 | 不可 | 不可 | 不可 | 麻痹 |
| ゼバサ・改 | 41 | 不可 | 不可 | 不可 | 眩晕 |
| ドレゴ | 49 | 不可 | 可 | 可 | 无 |
| 雷电の试练 | 50 | 可 | 可 | 不可 | 无 |
| インフェルノ | 54 | 不可 | 不可 | 不可 | 眩晕 |
| 风岚の试练 | 54 | 不可 | 不可 | 不可 | 无 |
| フェイタルモス | 54 | 不可 | 不可 | 可 | 麻痹 |
| ジャイアントモス | 55 | 不可 | 不可 | 不可 | 麻痹、中毒 |
| マッドゴーレム | 55 | 不可 | 不可 | 不可 | 眩晕 |

## 流程中卦能体商店一览

### アバジェット

| 卦能体店 1(击败 BOSS ウェアウルフ后) | |
|---|---|
| 商品名 | 价格 |
| (初期) | |
| 攻击 LV1 | 400 |
| 防御 LV1 | 300 |
| 精神 LV1 | 400 |
| 抵抗 LV1 | 300 |
| 素早さ LV1 | 300 |
| 体力 LV1 | 300 |
| スタミナ LV1 | 450 |
| スタミナ回复 LV1 | 450 |
| (从コタ・マレから返回后追加) | |
| 攻击 LV2 | 600 |
| 抵抗 LV2 | 600 |
| 体力 LV2 | 600 |
| スタミナ回复 LV2 | 900 |
| (击败リティ后追加) | |
| 攻击 LV2 | 800 |
| 精神 LV2 | 800 |
| 素早さ LV2 | 600 |
| スタミナ LV2 | 900 |

| 卦能体店 2(击败ウェアウルフ后) | |
|---|---|
| 商品名 | 价格 |
| (初期) | |
| 勇气のカモンド | 1600 |
| 战士のカモンド | 2000 |
| 热防御 | 10000 |
| 中毒防御 | 12000 |
| (从コタ・マレから返回后追加) | |
| 抵抗のカモンド | 2000 |
| 意志のカモンド | 2400 |
| マヒ防御 | 10000 |
| (击败リティ后追加) | |
| メマイ防御 | 10000 |
| (重新夺取风见岛后) | |
| スタン防御 | 12000 |

### ベルフォート

| 商品名 | 价格 |
|---|---|
| 攻击 LV3 | 1200 |
| 防御 LV3 | 1000 |
| 精神 LV3 | 1200 |
| 抵抗 LV3 | 1000 |
| 素早さ LV3 | 1000 |
| 体力 LV3 | 1000 |
| スタミナ LV3 | 1400 |
| スタミナ回复 LV3 | 1400 |
| 攻击 LV2 | 800 |
| 防御 LV2 | 600 |
| 精神 LV2 | 800 |
| 抵抗 LV2 | 600 |
| 素早さ LV2 | 600 |
| 体力 LV2 | 600 |
| スタミナ LV2 | 900 |
| スタミナ回复 LV2 | 900 |

### コタ・マレ

| 卦能体店 | |
|---|---|
| 商品名 | 价格 |
| 防御 LV2 | 600 |
| 抵抗 LV2 | 600 |
| 勇气のカモンド | 1600 |
| 攻击 LV1 | 400 |
| 防御 LV1 | 300 |
| 精神 LV1 | 400 |
| 抵抗 LV1 | 300 |
| 素早さ LV1 | 300 |
| 体力 LV1 | 300 |
| スタミナ LV1 | 450 |
| スタミナ回复 LV1 | 450 |
| (塞蕾斯汀成人式时追加) | |
| 初期商品除勇气のカモンド以外 | 停止出售 |
| 鹰の目 | 20000 |
| 努力する者 | 40000 |
| 勇气のカモンド | 1600 |
| 战士のカモンド | 2000 |
| 抵抗のカモンド | 2000 |
| 意志のカモンド | 2400 |
| メマイ防御 | 10000 |
| 热防御 | 10000 |
| マヒ防御 | 10000 |
| 中毒防御 | 12000 |
| スタン防御 | 12000 |
| (逃离ベルフォート后) | |
| 攻击 LV4 | 1700 |
| 防御 LV4 | 1300 |
| 精神 LV4 | 1700 |
| 抵抗 LV4 | 1300 |
| 素早さ LV4 | 1300 |
| 体力 LV4 | 1200 |
| スタミナ LV4 | 1800 |
| スタミナ回复 LV4 | 1800 |
| メマイ防御 | 10000 |
| 热防御 | 10000 |
| マヒ防御 | 10000 |
| シモヤケ防御 | 10000 |
| 脱力防御 | 12000 |
| 中毒防御 | 12000 |
| 睡眠防御 | 12000 |
| スタン防御 | 12000 |
| 勇气のカモンド | 1600 |
| 战士のカモンド | 2000 |
| 抵抗のカモンド | 2000 |
| 意志のカモンド | 2400 |
| 攻击 LV3 | 1200 |
| 防御 LV3 | 1000 |
| 精神 LV3 | 1200 |
| 抵抗 LV3 | 1000 |
| 素早さ LV3 | 1000 |
| 体力 LV3 | 1000 |
| スタミナ LV3 | 1400 |
| スタミナ回复 LV3 | 1400 |





# 游戏心得 *Tips*

## 角色培养

本作中有两类重要道具可以给玩家在游戏时带来不小的帮助，一类是升级时（最高等级 99）可获得 SP 加成的"スキルペンダント"以及"努力する者"，另一类是减少卦消耗的"カンの制御"、"カンの节约"和"カンの节制"，这些在流程中的宝箱都可以拿到，游戏中千万不要错过。






## 分支任务

本作的分支任务是游戏中比较重要的组成部分，除了攻略中提到的完成方法，这里还要提醒大家：如果任务失败，则该委托会自动从情报中消失，要想重新完成必须读档，可以的话建议大家记住当前所接受任务的个数并经常查看，以免耽误完成任务的时机。

## 追加下载

除了流程与分支任务，本作自发售后还陆续进行了下载内容更新，这里面有一些新的剧情以及各个角色的新武器，并且在游戏原有基础上追加了新成就，提升了本作再度挖掘的空间。只不过这些追加下载虽然内容丰厚，但都需要付费以微软点数购买才行，玩家可以根据需要自行选择。

## 战斗窍门



只要熟悉了本作的系统，游戏的难度确实不算高。面对流程后期以及分支任务中少数几个攻击力较高的强敌，也可以手动操作回复角色（推荐女主角泽菲），前提是将单体回复以及复活消耗的卦控制在 1 格。等前方两名队员蓄满足够的卦（强化消耗卦减少）就连携释放究极奥义，平时就不间断地回复，这就再强的敌人也奈何不了玩家。

游戏中地形存在高低差，部分场景中还有障碍物，有时同伴会被卡住。虽然场景相距较远同伴会被自动传送，但如果同一场景内和敌人打了半天才发现同伴被卡在后方不能行动，那样就比较吃亏了。不过地形卡位对于敌人同样有作用，一些体型大的敌人可以通过此方法将其活活屈死。

# 全成就列表 *Achievement*

相对于其他日式 RPG，本作的隐藏要素和分支点并不算多，完成难度也比较简单，因此游戏的成就也便容易获得。即使是一周目，只要任务没有遗漏，流程中多细心一些，30 小时左右就能拿满全部 1000 点成就。

当然，这些成就说简单也不是完全唾手可得，值得注意的有两个要点：一是分支任务千万不能错过，比起流程，分支任务是每到一个新的地方最需要优先完成的，特别是有时期限定的任务（具体请参照前文的分支任务攻略）；其次要提醒玩家，如果想顺利一周目就习得所有角色的技能点，平时升级时务必准备好对应的装备并以卦能体强化武器，这样才能攒够尽可能多的点数。有了点数，也不要急着立即强化角色，等到至少能习得该角色的一种流派的所有技能树后，存档后习满拿成就，接着再读档学习令一名流派，这样才能有效地利用好仅有的技能点。不过，积攒技能点会导致角色无法学会强力技能而令游戏难度提升，对此玩家也要有所觉悟。




| 成就名 | 达成方法 | 点数 |
|---|---|---|
| 风见岛の海岸攻防战终了 | 剧情自动获得 | 10 |
| 老狐峡谷作战终了 | 剧情自动获得 | 20 |
| コマ・タレ攻防战终了 | 剧情自动获得 | 30 |
| デュナン丘作战终了 | 剧情自动获得 | 40 |
| ルハルト盆地作战终了 | 剧情自动获得 | 50 |
| 最初のクエストクリア | 完成第 1 个任务 | 5 |
| クエスト 10 个クリア | 完成 10 个任务 | 5 |
| クエスト 50 个クリア | 完成 50 个任务 | 10 |
| クエスト 80 个クリア | 完成 80 个任务 | 20 |
| クエストオールクリア | 完成所有任务 | 30 |
| ジュト、ゼフィの连携奥义 | 学会朱特和泽菲的合体技 | 10 |
| スタイルマスター：片手剑 | 学完朱特的单手剑流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：两手剑 | 学完朱特的双手剑流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：ハンマー | 学完阿尔戈的锤流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：斧 | 学完阿尔戈的斧流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：ロッド | 学完泽菲的杖流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：扇 | 学完泽菲的扇流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：火炎球 | 学完克罗塞尔的火炎球流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：ナックル | 学完克罗塞尔的拳击流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：アロマ | 学完塞蕾斯汀的香料流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：弓 | 学完塞蕾斯汀的弓流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：刀 | 学完露的刀流派的全部技能 | 30 |
| スタイルマスター：手里剑 | 学完露的手里剑流派的全部技能 | 30 |
| 初めて「强化」を实践 | 第 1 次强化武器 | 5 |
| レシピ 1 个入手 | 拿到第 1 个细工配方 | 5 |
| レシピ 6 个入手 | 拿到 6 个细工配方 | 10 |
| 全レシピ入手 | 拿到全部细工配方 | 30 |
| チェーンブレイク初级者 | CHAIN BREAK 累计 100 次 | 10 |
| チェーンブレイク中级者 | CHAIN BREAK 累计 300 次 | 30 |
| チェーンブレイク上级者 | CHAIN BREAK 累计 500 次 | 50 |
| ベルフォートからの脱出成功 | 剧情自动获得 | 60 |
| ルハルト高原进击成功 | 剧情自动获得 | 70 |
| ゲームクリア | 将游戏通关 | 80 |
| ゼフィ、ルウの连携奥义 | 学会泽菲和露的合体技 | 10 |
| アルゴ、セレスティンの连携奥义 | 学会阿尔戈和塞蕾斯汀的合体技 | 10 |
| ジュト、クロセルの连携奥义 | 学会朱特和克罗塞尔的合体技 | 20 |
| セレスティン、ルウの连携奥义 | 学会塞蕾斯汀和露的合体技 | 20 |

文 脆薯条 美编 忽悠悠



# ドリームクラブ パーフェクトガイド

## Dream C Club Perfect Guide

面对热情洋溢的夜店小姐，体验丰富多彩的夜店生活。对！这就是号称“夜店大师”的《梦幻俱乐部》，游戏中诸多的“萌”设定都和《偶像大师》有着异曲同工之处，各种让人心跳加速的小游戏应有尽有。当然，你得有着一颗纯洁的心才能体验到“夜店大师”的乐趣哦。有风情万种的接待小姐陪伴，一同陪你度过一个愉快的夜晚也是一种不一样的体验呢，小姐们的美妙舞蹈与动人的歌声定能让你沉醉其中。

**通关时间：**角色单线通关约 8 小时

| 梦幻俱乐部 | D3 Publisher | 策略 |
|---|---|---|
| X360 | DREAM CLUB | 日版 |
| | 2009 年 8 月 27 日　1 人 | 6800 日元 |
| | 无对应周边 | |

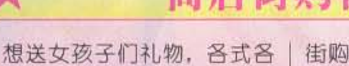
# DREAM CLUB 日常生活篇

游戏由日常生活和晚上的夜店生活两大部分组成，日常生活中的各种指令都会简化成一个过场一笔带过。玩家扮演的主角也是一个普通人，虽然获得了1年内免费光顾梦幻俱乐部的资格，但平时还是要打工积累资本，然后买礼物讨好女孩子们，这样才能渐渐博得女孩子的青睐。

##  打工赚钱之道 

金钱在游戏中真的非常重要，《梦幻俱乐部》也告诉了我们想要讨女孩子们的欢心，大笔大笔花钱是必须的，"金钱至上"的原则表露无疑。玩家白天的首要任务就是打工赚钱，这也是游戏中金钱惟一的来源，根据游戏的发展，后期会出现多种打工方法，所赚的钱和需要花费的时间会对应变化。



##  商店街购物行

想送女孩子们礼物，各式各样的小礼品可一个都不能少哦，白天除了打工以外，还可去商店街购物。多种多样的小礼品琳琅满目，当然有的价格不菲。买下礼物后可要有针对性地送给女孩子，如果礼物不合女孩子的胃口，那就算是白花钱了。这些小礼物不仅可以提高女孩子们的好感度，而且可以在下次拜访时让她们穿在身上取悦你，是不是够让你心动了呢？



## ★ 手机短信 



当第一次和女孩子邂逅时，就可以互相交换手机号码了。当你晚上回到家中时就可以收到来自女孩子的问候，手机短信的重要之处便是可以收到其他女孩子们发来的短信，这些短信息会给你带来一些意外的情报，包括女孩子的生日等等。另外，在约会事件中还可以用手机收集女孩子们的写真。梦幻俱乐部还会发出短信提醒玩家下周的安排，包括有什么特别节目、女孩子们的休息安排之类的。



# DREAM CLUB 夜店指导手册

##  点名系统 

在接待员处可以选择自己喜欢的女孩子来陪伴你，如果之前有赠送过礼物的话，此时便能让她换装出场。装饰品的种类丰富，搭配起来的效果千奇百怪，这才是游戏的卖点之一啊。有些比较特别的衣装只能通过下载才能得到，这无疑是一大遗憾啊。

## ★ 饮酒系统（IIS） 

既然都来逛夜店了，那自然少不了喝酒这么个环节。首先游戏右上方的空槽便是酒醉度表示，点完酒之后轻推右摇杆便能喝酒，此时女孩子也会跟着你一起喝，在喝酒时不要一下子喝得太猛，要时刻注意右上方的空槽。如果一下子喝得太多的话，游戏的画面还会出现轻微的晃动以示提醒，再继续喝下去的话就会醉倒了。之后就会被强制送回老家，而且在女孩子面前醉倒是一件非常失态的事情。所以想锻炼酒量的话还是要慢慢来。

饮酒系统的独特之处便是可以灌醉女孩子，一旦灌醉后她们的表情、语言、动作等等都会出现极大的反差，甚至还会听到一些平时听不见的秘话，此时下方的字体也会产生变化。偶尔把自己心仪的女孩子灌醉，然后看着她的醉态也不失为一种乐趣啊。



## ★ 对话系统（ETS） 

在和女孩子聊天时可以主动向她提出问题，游戏中的情报收集大部分就是要主动质问女孩子才能得到的。如果是一些比较隐私的问题，例如三围之类的数据……只有在把她灌醉的情况下才能问，不然会遭到女孩子的鄙视。反过来，如果一直保持沉默的话就会被女孩子质问，此时回答的选项就关系到好感度了，还有一些特定的选项会触发约会事件，所以需要谨慎回答，而且万一答错了被系统自动记录过后就注定要收"好人卡"了……



## ★ 私人时间（AFTER） 

在夜店关门后会有一段私人时间，根据梦幻俱乐部的规定，这段时间内一切是遵照女孩子们自己的意愿，有时她们会主动邀请你。此时与女孩子们对话会触发一些特殊的事件，同样可以得到女孩子的一些情报，还会追加约会事件。



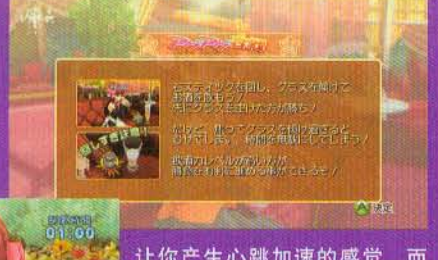
## COSPLAY 秀



在特定的时间段会收到来自俱乐部的短消息，之后晚上前往梦幻俱乐部就能看见特别的COSPLAY 绣了，这时女孩子的衣着可是非常独特的哦。机会难得，千万可别忘记让她们唱歌。



## 迷你游戏



再点完酒和零食后就可以进行迷你小游戏了，包括有比酒量、对吃巧克力、在蛋包饭上用番茄酱写字等等，而且这些小游戏全都是能




让你产生心跳加速的感觉。而且一旦你把女孩子灌醉后，进行这些小游戏时又是一种不一样的感觉，当然你必须保持纯洁的心态去玩。



## 对吃巧克力




心跳加速的原因，屏幕中的嘴唇会不停地晃动。但别以为吃下一口便结束了，接下来会和女孩子们靠得更近，而屏幕中的嘴唇会晃得更厉害，当然你的心跳会更加速

非常让人心跳的时刻，用十字键控制起来非常困难，可能是吧，这完全就是厂商非常邪恶的设定之一啊。



## 用番茄酱涂鸦

首先路线的判定就非常奇怪，当然如果太准的话这个小游戏就完全没有难度了。在这个小游戏中有许多图案可以给你画，当然你也可以写个名字之类的，如果涂得好看还能得到女孩子的表扬。






## 对喝啤酒

这个小游戏最为简单，只要不停地转摇杆即可，5 秒左右便能胜利。需要注意的是，酒量等级越高越容易获胜。

## 点歌系统




其实点歌这个部分是包含在小游戏中的，之所以要单独拿出来说明就是为了让玩家认识到点歌的重要性，这才是游戏中最别具一格的地方，要说点歌其实也是借鉴于《偶像大师》，但把女孩子灌醉后再让她边唱边跳那又是一种全新的感受啊。而且当与女孩子的好感度上升到一定高度时，还能进入特别的 VIP 房间，咳咳……在这里点歌时可以超近距离地从多种角度观察女孩子们的舞姿，可谓“萌度”满点！

卡拉 OK 时的互动，一边听着女孩子唱歌，一边观赏其舞蹈，配合歌曲的节奏让玩家来加入一些额外的声音。其实去过卡拉 OK 的人都应该体验过吧，看准时机按下对应的键就能增加额外的旋律，如果全部完成正确的话，就能使整首歌的混音效果达到最好，不过在注重按键的同时，你也无法欣赏到女孩的舞姿了。另外，这个小游戏的判定非常小，只有很精确地算准时机按下才行，稍微偏一点就是 MISS。








## 触摸 EVENT

在与女孩子约会时才会有的特殊系统，约会时需要通过特定的“触摸”来提高女孩子的好感度，例如帮她拍去衣服上的纸片、牵着她的手等等都可以提高其好感度，同时女孩子也会根据你的动作做出不同的反应。

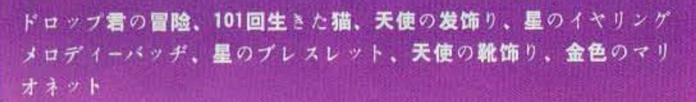





# 亚麻音篇

| 档案 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 得知条件 | |
| 本名 | HAPPY ENDING | 白金岬 |
| 生日 | 收到雪发来的短信 | 6月25日 |
| 年龄 | 庆祝生日灌醉后对话 | 20岁 |
| 三围 | 对话 | 83/56/85 |
| 血型 | 对话 | A型RH |
| 出身地 | 对话 | 东京都 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | 啤酒 |
| 喜欢的食物 | 对话 | ゲミ（口香糖） |
| 不喜欢的食物 | 对话 | ピーマン（青椒） |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 比较粗犷的男生 |

| 写真收集 | |
|---|---|
| 号码 | 条件 |
| 1 | 第一次约会 |
| 2 | 第二次约会 |
| 3 | 第三次约会 |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 春天的季节约会（赏花） |
| 7 | 夏天的季节约会（海边） |
| 8 | 冬天的季节约会（溜冰） |
| 9 | 庆祝生日 |
| 10 | XboxLIVE对战1次 |
| 11 | XboxLIVE对战5次 |
| 12 | XboxLIVE对战10次 |




ドロップ君の冒険、101回生きた猫、天使の发饰り、星のイヤリング、メロディーバッヂ、星のブレスレット、天使の靴饰り、金色のマリオネット

| 主线流程简要说明 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 内容 | 备注 |
| ETS对话: | 亚麻音ちゃんの趣味 | |
| ETS对话: | この物语、ハッピーエンドにできると思いますか? | 选择X回答 |
| ETS对话: | 自立するって梦物语? | 选择X回答 |
| | ↓ | |
| | 雪的追加事件，她会代替亚麻音和主角聊一会 | |
| ETS提问: | 金色のマリオネット | |
| | 去商店街买好"金色のマリオネット"，然后当做礼物送给她 | |
| ETS提问: | 映画に诱う | |
| | ↓ | |
| 第一次约会: | 映画 | 选择B回答 |
| ETS提问: | 亚麻音ちゃんの悩み | |
| ETS提问: | 居候って平气? | 好感度低时不会发生 |
| | 去商店街买"日用品セット"，之后送给她 | |
| | ↓ | |
| ETS提问: | 来周公开の映画 | |
| ETS对话: | 日用品 | 选择A回答 |
| ETS对话: | 本当にごめんなさい | 选择A回答 |
| ETS对话: | 见合い相手について | 选择A回答 |
| ETS提问: | 亚麻音ちゃんの住む场所 | |
| ETS提问: | 展览会 | 好感度低时不会发生 |
| | ↓ | |
| 第二次约会: | 抽象画展览会 | 选择A回答，触摸事件（肩膀） |
| 附加约会: | 映画（会追加相册） | 可有可无 |
| ETS对话: | 大家にばれた，家出から归る时紧张した? | 选择X回答 |



| 主线流程简要说明 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 内容 | 备注 |
| ETS对话: | セッちゃんのこと | 选择A回答 |
| ETS提问: | プロポーズについて | 此时提问会出现引诱其约会的选项，千万注意自己不能喝醉 |
| ETS对话: | 约会に诱う | |
| | ↓ | |
| 第三次约会: | プール | 选择A回答 |
| 附加约会: | 公园 | 触摸事件 |
| | HAPPY ENDING | |

| 全部的对话选择 | | | |
|---|---|---|---|
| 内容 | 好感度变化 | | |
| | X | A | B |
| 普段お散步とかしますか? | → | ↓ | ↑ |
| スポーツとかするんですか? | → | ↓ | ↑ |
| この物语、ハッピーエンドにできると思いますか?（主线） | ↑ | → | ↓ |
| 自立って梦物语?（主线） | ↑ | ↑ | ↓ |
| ゴキブリってすごく怖いですよね? | ↑ | ↓ | → |
| アメリカのあの俳优さんに似てますよね。言われませんか? | ↓ | ↑ | → |
| そういうのって、とっても困ってしまいますよね? | − | ↑ | − |
| ホラー映画はお好きですか | ↓ | ↑ | → |
| お酒、强いんですか? | → | ↑ | ↓ |
| 「亲友が実は最後の敌だった」的なストーリーはお好きですか? | ↓ | → | ↑ |
| 电车の中で席を让るのは、お得意ですか? | ↓ | ↑ | → |
| 将来の梦はお持ちですか? | ↑ | → | ↓ |
| 黒いブラが似合いそうと言われたけれどそう思う? | ↓ | → | ↑ |
| 私は居候の身ですからそれは仕方ないですよね?（主线） | ↓ | ↑ | − |
| お见合いしていました、この气持ちわかりますか?（主线） | ↓ | ↑ | → |
| 好みのタイプは「元气いっぱいの女の子」ですか? | → | ↑ | ↓ |
| 女性同士が恋に落ちる映画って见たことありますか? | ↑ | → | ↓ |
| 金色のマリオネット、おいくらでした? | ↑ | ↓ | − |
| 私、伤つけてしまいましたよね?（主线） | → | ↑ | ↓ |
| 道に迷ったとき、人に道を寻ねられますか? | − | ↓ | ↑ |
| 学生时代、チョコはたくさん貰えました? | → | ↓ | ↑ |
| さんも、そう思いませんか? | ↑ | ↓ | → |
| 一曲歌ってもよろしいでしょうか? | − | ↑ | − |
| 飞行机に乗るのは、恐くありませんか? | ↑ | − | − |
| 良い方法、ご存知ありませんか? | → | ↓ | ↑ |
| 宝物と呼べるものは、なにかお持ちですか? | − | − | ↑ |
| こんなとき、谛められますか? | → | ↑ | − |
| 笼の中の鸟って幸せになれる? | ↑ | − | − |
| 実は付き合ってた人いるよ | − | ↑ | − |
| 好きな人とそんな家にくらしたい? | ↑ | ↓ | → |
| 相手がいるのに映画馆にデートに行ってしまって伤つけた? | − | ↑ | − |
| 逆上がり、できますよね? | ↑ | ↓ | − |
| 相手の人、きっと怒ってますよね? | ↓ | − | ↑ |
| 甘いものはお好きですか? | ↓ | ↑ | − |
| じゃあ、もし本气だとしたら、さらってくれますか? | → | ↑ | ↓ |
| お财布の中に物を泽山 | ↓ | → | ↑ |
| 气が弱い | ↑ | − | − |
| お金持ちは、幸せだと思いますか? | ↑ | → | ↓ |
| 今一人暮らしをなさっているんですか? | − | − | ↑ |
| 普段映画馆に足を运ぶほうですか? | − | ↓ | ↑ |
| これは、正しい判断ですよね? | ↓ | → | ↑ |
| でも本当は、それではダメですよね? | ↑ | ↓ | − |
| 私と话してて退屈になることありませんか? | − | − | ↑ |
| やっぱり、料理を作るときは味见をしなきゃダメですよね? | ↓ | → | ↑ |
| 家出から戻るとき、紧张しませんでしたか?（主线） | ↑ | ↓ | → |
| もし私が辞めてたとしても、このお店に来てくれますよね? | ↑ | − | ↓ |
| あなたにとって、セッちゃんはお气に入りの女の子なんですか?（主线） | ↓ | ↑ | → |
| 饮み比べしない? 私とですか | ↑ | ↑ | ↑ |
| 子供はお好きですか? | ↓ | ↑ | → |
| そうですね、うまく撮れるといいのですが | ↓ | ↑ | → |
| シュークリームはお好きですか? | ↓ | − | ↑ |
| 抽象画はお好きですか? | ↓ | − | ↑ |
| カワイイの定义ってなんだかご存知ですか | − | − | ↑ |
| もっと详しく知りたいですか? | − | → | ↑ |
| 海はお好きですか? | − | → | ↑ |
| その方が波风が立たなくていいですよね? | ↑ | ↓ | − |
| 爱をテーマにした映画に兴味があるんですが | ↓ | ↑ | − |
| ハッキリ传えるのが苦手 | → | ↓ | ↑ |
| 早起きできますか? | ↑ | − | ↓ |
| よくカラオケには行く? | ↓ | ↑ | − |
| よく虫が入って困る | | | |

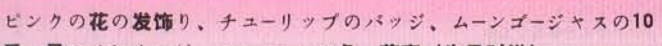



**档案**

| 项目 | 得知条件 | |
|---|---|---|
| 本名 | HAPPY ENDING | 森下成海 |
| 生日 | 收到魅杏发来的短信 | 3月7日 |
| 年龄 | 对话 | 21岁 |
| 三围 | 灌醉后对话 | 92/63/92 |
| 血型 | 对话 | O型 |
| 出身地 | 对话 | 京都府 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | 烧酎（蒸馏酒） |
| 喜欢的食物 | 对话 | 盐大福 |
| 不喜欢的食物 | 对话 | キムチ（泡菜） |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 和自己价值观相似的人 |

**写真收集**

| 号码 | 条件 |
|---|---|
| 1 | 第一次约会 |
| 2 | 第二次约会 |
| 3 | 第三次约会 |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 春天的季节约会（赏花） |
| 7 | 夏天的季节约会（海边） |
| 8 | 冬天的季节约会（溜冰） |
| 9 | 庆祝生日 |
| 10 | XboxLIVE对战1次 |
| 11 | XboxLIVE对战5次 |
| 12 | XboxLIVE对战10次 |




ピンクの**花**の**发饰**り、チューリップのバッジ、ムーンゴージャスの**10番**、**星**のイヤリング、ユニコーンの**角**、**花束（生日时送）**

**主线流程简要说明**

| 项目 | 内容 | 备注 |
|---|---|---|
| ETS对话: | 惚れ药 | |
| ETS对话: | デートに诱う | 选择B回答 |
| | ↓ | |
| 第一次约会: | ボウリング场 | |
| ETS对话: | お手传いしたい | |
| ETS对话: | 惚れ药开发再开 | 选择B回答 |
| AFTER事件: | 第一次AFTER后 | 选择B回答 |
| | 魅杏的追加事件，问其缺少的素材 | |
| | ↓ | |
| ETS对话: | 试作品1 | 选择B回答 |
| ETS对话: | ヘンな发明 | |
| ETS对话: | 试作品2 | |
| ETS对话: | 试作品3 | 选择X回答 |
| 商店街碰面事件 | 可有可无 | |
| ETS对话: | デートに诱う | |
| | ↓ | |
| 第二次约会: | 竞马场 | 选择B回答 |
| 附加约会: | 游园地 | 可有可无 |
| ETS对话: | 试作品4 | 选择A或B回答 |
| ETS对话: | 足りない素材 | |
| | 去商店街买"紅トカゲの尻尾" | |
| AFTER事件 | 选择B回答 | |
| ETS对话: | みおを励ます | |
| | 把"紅トカゲの尻尾"当做礼物送给她 | |
| | ↓ | |
| ETS对话: | 惚れ药の发明を谛める | 选择A回答 |
| ETS对话: | プレゼントありがとう | 选择A回答 |
| ETS对话: | 最後の试作品 | 选择X或B回答 |
| ETS提问: | みおの过去 | 追加触摸事件 |
| ETS提问: | デートに诱う | |
| | ↓ | |
| 第三次约会: | 映画馆 | 选择B回答，追加触摸事件 |
| 附加约会: | 中华街 | 可有可无 |
| ETS对话: | 惚れ药发明再开 | 选择B回答 |
| | HAPPY ENDING | |

**全部的对话选择**

| 内容 | 好感度变化 | | |
|---|---|---|---|
| | X | A | B |
| 割れない割り箸 | ↓ | ↑ | → |
| 自动贩卖机で9回当たりが。こんなこともあるんどすなぁ | ↓ | ↑ | → |
| 手をつなぎたい、とか考えはります? | ↓ | ↑ | ↑ |
| ここ以外のお店にもよく行くのか? | ↑ | → | ↓ |
| うちとこ以外でもお酒よく饮まれますか? 强い方やろか? | → | ↑ | ↓ |
| お风吕でぶつかった事はある? | – | ↑ | – |
| 「フレミング」知ってはります? | ↓ | ↑ | → |
| 失败ってよくあります? | – | ↑ | – |
| お茶ですか? | – | – | ↑ |
| 「世のため人样のため」に发明しておくれやす? | → | ↓ | ↑ |
| 温泉行きたくなることあるか? | ↓ | ↑ | → |
| このお店のどこが好きなんですか? 可爱い子が多いから? | ↑ | ↓ | → |
| よく转びます、もっと足元见て步かなあきまへんね | ↓ | ↑ | → |
| うち少し太ったんやろか? | ↑ | ↓ | → |
| 间违えて男汤に入ってしもうたんです。逮捕されることもあるんやろか? | ↑ | ↓ | → |
| うちの眼镜って萌えますか? | – | → | ↑ |
| 何かエッチなこと考えてまへんか? | ↑ | → | ↓ |
| 胸を小さくみせるブラ、どない思います? | ↓ | → | ↑ |
| 男の人はやっぱり料理できる子が好きなんやろか? | ↓ | ↑ | – |
| これからもうちのことずっと指名してくれはりますか? | → | ↓ | ↑ |
| 他の子のこと考えてたんとちゃいますか? | → | ↑ | ↓ |
| シャワーから水がでてかぶってしまった。そんな失败する? | ↓ | ↑ | → |
| 发明好きな子をどう思う? | ↑ | → | ↓ |
| 将棋占い。ぴったりやと思いません? | ↓ | → | ↑ |
| 发明家仲间がおるってええですよね? | – | ↓ | ↑ |
| やけどしないアイロンを发明したんです。これってすごい思いません? | – | ↑ | ↑ |
| メガネかけた子どう思います? 地味やないです? | → | ↑ | ↓ |
| 胸が大きくなる药を饮んでるからなんえ。たまげました? | ↓ | ↑ | → |
| 难しい发明しよう思たらちゃんと勉强せなあきませんよね? | – | ↑ | – |
| 目觉まし付枕を发明。ええなぁ思いません? | ↑ | ↓ | – |
| 私、お店のお皿を割ってしまいました。 | ↑ | ↓ | – |
| お店でお气に入りの子は? | ↓ | – | – |
| ウチの发型ヘンじゃないどす? | – | – | ↑ |
| 初恋同士で手を系ぎたい? | → | ↑ | ↑ |
| 发明好きになれますか? | – | ↑ | ↓ |
| 取材は受けるべき? | ↑ | → | – |
| 将棋は面白い? | ↓ | – | ↑ |
| 割れないお皿开发。すごい思いません? | ↑ | → | – |
| パジャマ发明 | – | ↓ | ↑ |
| たまに温泉へ突然行きたくなることありますか? | ↓ | ↑ | → |
| 甘いものといったら、やっぱり和果子ですよね? | ↓ | – | ↑ |
| 私が世界平和やなんて、ちょっと伟そうですか? | ↑ | – | ↓ |
| お酒は强い方? | – | ↑ | ↓ |
| 防犯グッズを发明 | – | ↑ | – |
| 指名しましたよね? | – | – | ↑ |
| コンタクトをしたら似合うと思う? | – | ↑ | ↓ |
| 雨って忧郁ですね? | ↓ | ↑ | – |
| ワンピースは好き? | – | – | ↑ |
| 历史は好き? | – | ↑ | ↓ |
| やっぱり男の人って、ショートヘアーの方が好きなんやろか? | ↑ | – | – |
| おひねりでよろしいんですよね? | – | → | – |
| 他の子ぉのとこ行きたいんちゃいます? 无理せんでおくれやす | ↑ | – | – |
| 温めたほうがいいって本当ですか? | – | – | ↑ |
| 游ぶいうことですか? （主线） | – | → | ↑ |
| 惚れ药は代用品で大丈夫やろか? （主线） | → | ↓ | ↑ |
| 惚れ药を、うちに饮ませてくれはりますか? （主线） | ↓ | → | ↑ |
| どうせうちはあかん发明家どす（主线） | ↑ | ↓ | |
| うちの前から消えておくれやす。はようはよう（主线） | ↓ | ↑ | ↑ |
| 今度の挑战を最後にしようと思う（主线） | ↓ | ↑ | → |
| 紅トカゲの尻尾を私のために? （主线） | – | ↑ | – |
| 最後の秘药效果ありました? （主线） | ↑ | ↓ | ↑ |
| これからもうちのこと应援してくれるやろか? （主线） | ↓ | → | ↑ |



# 雪篇

| 档案 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 得知条件 | |
| 本名 | HAPPY ENDING | 春日雪（ゆき） |
| 生日 | 收到亚麻音发来的短信 | 8月9日 |
| 年龄 | 对话 | 20岁 |
| 三围 | 灌醉后自言自语 | 75/55/78 |
| 血型 | 对话 | B型 |
| 出身地 | 对话 | 静冈 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | ドリームカクテルライト（鸡尾酒） |
| 喜欢的食物 | 对话 | チーズケーキ（起司蛋糕） |
| 不喜欢的食物 | 对话 | ゴーヤ（煎蛋） |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 和哥哥（你）一样可靠的人 |

| 写真收集 | |
|---|---|
| 号码 | 条件 |
| 1 | 第一次约会 |
| 2 | 第二次约会 |
| 3 | 第三次约会 |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 夏天的季节约会（海边） |
| 7 | 秋天的季节约会（秋祭） |
| 8 | 冬天的季节约会（溜冰） |
| 9 | 庆祝生日 |
| 10 | XboxLIVE对战1次 |
| 11 | XboxLIVE对战5次 |
| 12 | XboxLIVE对战10次 |

## ★ 好感度上升的物品 ★



**101回生きた猫**、ドロップくんの**冒险**、**一轮车**、**三轮车**、くまさんの**耳**、くまさんのしっぽ、くまさんの**足**、ひまわりのイヤリング、くまさんのリストバンド

| 主线流程简要说明 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 内容 | 备注 |
| | 冬天的季节约会 | |
| ETS对话： | 店长とケンカ | 选择A回答 |
| ETS对话： | 特制オムライス | 选择B回答 |
| ETS对话： | ぬいぐるみ | 选择A回答 |
| | 看见短信后去商店街买"パティシエくまのぬいぐるみ" | |
| ETS提问： | 自由奔放なセッちゃん | |
| ETS提问： | セッちゃんとデート | 好感度低时不会发生 |
| | ↓ | |
| 第一次约会： | 中华街 | 选择A回答 |
| ETS提问： | お兄ちゃんについて | |
| AFTER事件： | 选择A回答 | |
| ETS对话： | これからもセッちゃんの | 选择A回答 |
| ETS提问： | セッちゃんは魅力的 | |
| | 商店街相遇事件 | |
| | ↓ | |
| ETS对话： | 箱庭 | 选择B回答 |
| ETS对话： | 亲友 | 选择A回答 |
| ETS对话： | ぬいぐるみのお礼 | 选择B回答 |
| ETS对话： | 担当 | 选择A回答 |
| ETS对话： | ストライキ | 选择X回答 |
| ETS提问： | 气になる运动不足 | 好感度低时不会发生 |
| | ↓ | |
| 第二次约会： | ボウリング | 选择A回答 |
| 附加约会： | 美术馆 | |
| | 亚麻音的追加事件 | |
| ETS提问： | セッちゃんの立场 | |
| AFTER事件： | 选择X回答 | |
| 追加触摸事件： | 触摸头 | 好感度低时不会发生 |
| ETS提问： | ストライキ | |
| ETS提问： | デートの相手 | 好感度低时不会发生 |
| | ↓ | |
| 第三次约会： | 游园地 | 选择B回答 |
| 附加约会： | 公园 | |
| ETS提问： | セッちゃんはわがまま | |
| 附加约会： | 海水浴 | |
| | 庆祝生日 | |
| | 参加秋祭り | |
| | AFTER事件 | |
| | HAPPY ENDING | |

| 全部的对话选择 | | | |
|---|---|---|---|
| 内容 | 好感度变化 | | |
| | X | A | B |
| 眠くなっちゃう | ↓ | ↑ | → |
| 山の上の星空ってキレイだよね? | ↓ | → | ↑ |
| 子犬とケンカ强いでしょ? | ↓ | ↑ | → |
| 今のお仕事乐しい? | ↓ | → | ↑ |
| 金鱼かわいい? | ↑ | → | ↓ |
| 山での挨拶气持ちがいいよね。 | ↓ | → | ↑ |
| 山登りに行こうよ! | → | ↓ | ↑ |
| 甘い物好き? | ↑ | → | ↓ |
| 雷って怖いよね? | → | ↓ | ↑ |
| 自转车大きすぎると思わない? | ↓ | → | ↑ |
| お化妆したセッちゃんを见たい? | → | ↑ | ↓ |
| お口は大きい方が便利? | ↑ | → | ↓ |
| 落ち着きがないかな? | ↑ | ↓ | → |
| 颜かわいい? | → | ↓ | ↑ |
| エースで四番ね! | → | – | ↑ |
| チョコレート好き? | ↑ | ↓ | → |
| ヘビとかカエルが好きはおかしい? | ↑ | ↓ | → |
| イヤなことがあると必ずすることってある? | ↑ | ↓ | – |
| 风船贳えるんだよ! いいでしょ! | ↓ | ↑ | – |
| ガマガエルに乘れるの羡ましいのわかるでしょ? | ↓ | – | ↑ |
| ライオン、声マネ上手いでしょ? | → | ↑ | ↓ |
| 梦中になれることはある? | → | ↑ | ↓ |
| お锅一绪にどう? | ↓ | → | ↑ |
| 巨大怪兽と战ったんだよ! 羡ましいでしょ? | → | ↓ | ↑ |
| 大きなクマさんに、抱きしめてもらいたい? | – | → | ↑ |
| 天敌はゴキちゃん? | → | ↓ | ↑ |
| 食いしん坊なのかな? | → | ↑ | ↓ |
| ケーキ出せればいいのに、そう思うよね? | – | – | → |
| 山顶で饮む一杯は最高だよ | ↓ | ↑ | – |
| スゴイでしょ? | ↓ | → | ↑ |
| 大人の恋爱は无理? | ↑ | → | ↓ |
| 幼いひどくない? | ↑ | ↓ | ↓ |
| カナヅチなんだ练习してる | → | ↑ | ↓ |
| 亲友が1人いれば十分? | ↓ | ↑ | → |
| 咒文を唱えてみなよ! | ↓ | – | → |
| お果子の家を作り直すヒドイ梦だよね? | ↓ | ↑ | ↓ |
| 眠くなると机嫌が悪くなる? | ↓ | → | ↑ |
| 满员电车は嫌いだよね? | – | ↑ | ↓ |
| 男の子だからわかるよね? | ↓ | – | – |
| 男の人と一绪にいるのを见つけたら、ど思う? | → | ↑ | ↓ |
| おっぱいを大きくできるかな? | ↑ | → | → |
| 他おっぱいが大きすぎるよねぇ? | ↑ | → | ↓ |
| 妹が欲しいでしょ? | → | → | ↑ |
| セッちゃんがお店で1番? | ↓ | → | ↑ |
| 家族っていいよね? | → | ↓ | ↑ |
| キスって甘い味? | ↑ | → | ↓ |
| 大人っぽい方がいいと思う? | – | ↑ | ↓ |
| 幼儿体型って思ってるんでしょ? | → | ↑ | ↓ |
| 牛乳で胸大きくなるよね! | ↓ | – | ↑ |
| 歌ってもいいでしょ? | → | ↑ | ↑ |
| オムライス?ラブしようよ? | – | – | ↑ |
| 店长の味方なの? （主线） | → | ↑ | ↓ |
| オムライス注文するの!! （主线） | → | ↓ | ↑ |
| ぬいぐるみが好きなの普通だよね? （主线） | ↓ | ↑ | → |
| お兄ちゃんって呼んでいいかな? （主线） | → | ↑ | ↓ |
| お庭が狭い? （主线） | → | ↓ | ↑ |
| 亚麻音チンは亲友だよ。お兄ちゃんはお兄ちゃんでしょ? （主线） | ↓ | ↑ | → |
| お兄ちゃんを抱っこして寝ることに? おかしくない? （主线） | → | ↓ | ↑ |
| お兄ちゃんはセッちゃんの味方でしょ? （主线） | ↓ | ↑ | → |
| 料理が乐しみでお店に来てるの? （主线） | ↑ | ↓ | → |
| 同情は无用だよ? （主线） | – | ↑ | – |






156 | X360 SPECIAL



# 玲香篇

| 档案 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 得知条件 | |
| 本名 | HAPPY ENDING | 赤羽ちとせ |
| 生日 | 收到るい发来的短信 | 11月30日 |
| 年龄 | 灌醉后对话 | 23岁 |
| 三围 | 灌醉后对话 | 84/55/85 |
| 血型 | 对话 | A型 |
| 出身地 | 对话 | 大阪 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | ワイン（葡萄酒） |
| 喜欢的食物 | 对话 | おにぎり（饭团） |
| 不喜欢的食物 | 对话 | ピーマン（青椒） |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 非常有勇气的人 |

| 写真收集 | |
|---|---|
| 号码 | 条件 |
| 1 | 第一次约会 |
| 2 | 第二次约会 |
| 3 | 第三次约会 |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 夏天的季节约会（海边） |
| 7 | 庆祝生日 |
| 8 | XboxLIVE对战1次 |
| 9 | XboxLIVE对战5次 |
| 10 | XboxLIVE对战10次 |
| 11 | XboxLIVE对战15次 |
| 12 | XboxLIVE对战20次 |

## ★ 好感度上升的物品 ★

ボウリングの玉、ボウリングのピン、バラ系のアクセサリ、**银**のティアラ、**妖精**の**羽**、**蝶**の**发饰**り、クローバーのイヤリング、ピンクの**花**の**发饰**り

| 主线流程简要说明 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 内容 | 备注 |
| ETS对话： | 玲香ちゃんはどんな人？ | |
| ETS对话： | グローブ见つかる？ | 选择B回答 |
| ETS对话： | うちの话闻いてくれとるん？ | 选择A回答 |
| ETS对话： | スコアの平均のことをマイレージという | 选择X回答 |
| ETS对话： | 约束しようよ | |
| | ↓ | |
| 第一次约会事件： | ボウリング | 选择B回答追加触摸事件（手腕） |
| ETS对话： | このままでプロになれるやろか | 选择B回答 |
| ETS对话： | 玲香ちゃんどうしたの？ | |
| | AFTER事件 | |
| るい的追加事件 | | |
| ETS对话： | おせっかいだったかな？ | |
| ETS对话： | 気持が不安定 | 选择A回答 |
| | 在商店街发生事件 | |
| | ↓ | |
| | 从るい的短信获得情报，之后去买"ボウリングの手袋" | |
| | 把"ボウリングの手袋"当做礼物送给她 | |
| ETS对话： | 应援しとってね | 选择B回答 |
| ETS对话： | テストの结果は？ | |
| ETS对话： | また元气がないね？ | |
| | ↓ | |
| 第二次约会： | 竞马场 | 选择B回答 |
| 附加约会： | 公园 | 追加触摸事件（腹部） |
| ETS对话： | 许してくれる？ | 选择B回答 |
| | AFTER事件 | |
| ETS对话： | 游びに连れてってや | 选择B回答 |
| | ↓ | |
| 第三次约会： | 中华街 | 选择B回答 |
| 附加约会： | 游园地 | |
| | るい的追加事件 | |
| ETS对话： | るいちゃんに闻いたよ | |
| ETS对话： | 大事なもの | |
| ETS对话： | まだグローブを探している | 选择B回答（如果好感度太低的话，会进入BAD ENDING） |
| ETS对话： | 谁にも言わなかったこと | |
| ETS对话： | グローブを探そう | |
| | AFTER事件 | |
| | HAPPY ENDING | |

| 全部的对话选择 | | | |
|---|---|---|---|
| 内容 | 好感度变化 | | |
| | X | A | B |
| カレーは牛肉？ | ↑ | ↓ | → |
| ボウリングでパーフェクト | ↑ | → | ↓ |
| 最近なんか集中してやったことあるん？ | ↑ | ↓ | → |
| うちの话闻いてくれとるん？ | ↓ | ↑ | – |
| うちはこのままでプロになれるだろうか？ | ↓ | ↓ | ↑ |
| ナンパとかする人なん？ | ↓ | ↑ | → |
| どっかつれてってや？ | – | – | ↑ |
| 平均スコア用语＝マイレージ？ | ↑ | – | ↓ |
| どんくさい女の子が好み？ | ↑ | ↓ | → |
| どうしたらええんやろ？ | ↓ | – | ↑ |
| 迟刻してまうタイプ？ | ↓ | ↑ | → |
| 星のブレスレットも | – | – | ↑ |
| 最近いいことしてる？ | ↑ | ↓ | – |
| こだわりってあるタイプ？ | ↓ | → | ↑ |
| パンツ见られた | ↑ | ↑ | ↓ |
| 犬派？猫派？猫好き？ | – | ↓ | ↑ |
| 走りすぎ？ | → | ↑ | ↓ |
| 子供は好き？ | ↓ | ↑ | → |
| お仕事は何してる？ | ↑ | → | ↓ |
| うちみたいな妹がいたらどう？ | ↑ | → | ↓ |
| ビシーっと决める时は，スーツ派？ | ↑ | → | ↓ |
| ギリギリセーフなことってあった？ | ↑ | ↓ | ↑ |
| ワイン2人で3本は饮みすぎ？ | → | ↑ | ↑ |
| 气持ちが不安定どうしたら？ | ↓ | ↑ | – |
| プロテストを应援して | → | ↓ | ↑ |
| ウチのこと许してくれる？ | ↑ | ↓ | ↑ |
| グローブ见つかる？ | ↓ | → | ↑ |
| 锻えてたら筋肉がついてきた。锻えすぎ？ | ↓ | → | ↑ |
| ボウリングって兴味ある？ | ↓ | → | ↑ |
| 混んでいるから买い物が苦手 | ↓ | – | ↑ |
| ホームラン打ったんやで | ↓ | → | ↑ |
| ボディーガードしてくれへん？ | ↓ | → | ↑ |
| うち，恋人としてはどうかなぁ？ | ↓ | → | ↑ |
| 意外と天然やな | ↑ | → | ↓ |
| 普段ジャージばっかりってちょっとダラケすぎなんかなぁ？ | ↓ | → | ↑ |
| 变な话してごめんな | → | ↑ | ↓ |
| 发型に好みがある？ | ↓ | → | ↑ |
| 最近怒ったことある？ | ↓ | ↑ | → |
| 最近失败した一って，ことある？ | ↓ | – | ↑ |
| 新しいボールはパワー重视で重いほうがいいかな？ | → | ↑ | – |
| 海は好き？ | → | ↓ | ↑ |
| 规则正しいリズムで过ごしてる？ | ↓ | ↑ | → |
| 何を买ってもあたためますか？ コンビニの店员さん | → | ↓ | ↑ |
| 歌ってもいい？ | – | – | – |
| こだわりってあるタイプ？ | – | ↓ | ↑ |
| 最近梦って见る？ | ↓ | ↑ | ↑ |
| 夜眠れんくて仕事に影响が出てしまったことある？ | ↓ | ↑ | → |
| あの子猫，大丈夫やろか？ | ↑ | – | → |
| うどんは关西风やよね？ | ↓ | – | – |
| 秋は好き？ | ↓ | – | ↑ |
| 迟刻してしまうタイプ？ | ↓ | ↑ | – |
| ゴキブリまだ出る？ | – | ↓ | ↑ |
| 夜のボーリング番组见てた？ | ↑ | ↓ | – |
| ブラックでコーヒー饮めないほうが信じられへん | ↓ | ↑ | → |
| 气持ち悪い人形を舍ててもいいかな？ | ↓ | – | → |
| 目玉焼きには酱油やろ？ | ↑ | ↓ | – |
| 困难に立ち向かう选手达の生き方，どう思う？ | ↑ | ↓ | → |
| スキー派？それともスノボ派？ | – | → | – |
| お医者さんに见せたほうがいいかな？ | → | ↑ | ↓ |
| 机械得意？ | ↓ | – | ↑ |
| 5枚切り食パンって常识やんな？ | → | ↓ | ↑ |
| 今後のためにフックボールを教わった方がいいかな？ | → | ↑ | ↓ |
| うち，恋人としてはどうかなぁ？ | ↓ | ↓ | ↑ |
| 腕が太くなってきた，气がするんやけどやりすぎ | ↓ | – | ↑ |
| 闻いたらいかんかった？ | ↑ | – | ↓ |




TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOY

# 魅杏篇

## 档案

| 项目 | 得知条件 | |
|---|---|---|
| 本名 | HAPPY ENDING | 高圆寺ひかる |
| 生日 | 收到みお发来的短信 | 10月31日 |
| 年龄 | 对话 | 21岁 |
| 三围 | 灌醉后自言自语 | 80/53/84 |
| 血型 | 对话 | AB型 |
| 出身地 | 对话 | 神奈川县 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | 烧酎（蒸馏酒） |
| 喜欢的食物 | 对话 | フライドポテト（薯条） |
| 不喜欢的食物 | 对话 | ネギ（葱） |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 尊重别人的人 |

## 写真收集

| 号码 | 条件 |
|---|---|
| 1 | 第一次约会 |
| 2 | 第二次约会 |
| 3 | 第三次约会 |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 夏天的季节约会（海边） |
| 7 | 秋天的季节约会（秋祭） |
| 8 | 庆祝生日 |
| 9 | XboxLIVE对战1次 |
| 10 | XboxLIVE对战5次 |
| 11 | XboxLIVE对战10次 |
| 12 | XboxLIVE对战15次 |

## ★ 好感度上升的物品 ★

クロス系列的装饰品、エレメントケアの18番、银のティアラ、ルーンブレスレット、ダイヤ、蝶型のヘアピン

## 主线流程简要说明

| 项目 | 内容 | 备注 |
|---|---|---|
| ETS对话： | 心理ゲーム，あんまり乐しそうじゃないからよ | 选择A回答 |
| ETS对话： | 普段はどんな感じ？ | |
| ETS对话： | アツくなれるものは？ | |
| ETS对话： | 原付の试验に行ってきたの | 选择X回答 |
| | 去商店街买“スクーター”，把“スクーター”当做礼物送给她 | |
| ETS对话： | 合格祝いしない？ | 好感度低时不会发生 |
| | ↓ | |
| 第一次约会： | プール | 选择A回答 |
| ETS对话： | 私、前世は猫だったの | |
| ETS对话： | どんな猫だったの？ | |
| AFTER事件 | | 选择X回答 |
| ETS对话： | 前世のこと觉えてる？ | |
| ETS对话： | スクーターのお礼 | 选择A回答 |
| ETS对话： | 私が人付き合い苦手なのは | 选择B回答 |
| 商店街碰面事件 | | 可有可无 |
| | ↓ | |
| | みお的追加事件 | |
| ETS对话： | 人は努力すれば苦手なことも克服できるわよね？ | |
| ETS对话： | モデルの仕事って？ | |
| ETS对话： | いつもと违う？ | 好感度低时无法触发 |
| | ↓ | |
| 第二次约会： | 公园 | 选择B回答，追加触摸事件（手腕） |
| 附加约会 | | 可有可无 |
| ETS对话： | 机嫌悪くない？ | |
| ETS对话： | 私には人付き合いは无理。だからお店やめる | 选择A回答 |
| ETS对话： | なら、前世のせいじゃないって言いたいわけ？ | 选择A回答 |
| ETS对话： | お店を辞めないで | |
| AFTER事件 | | 选择X回答 |
| 追加事件 | | 可有可无 |
| ETS对话： | お祝いは何がいい？ | |
| | ↓ | |
| 第三次约会： | 竞马场 | 选择B回答 |
| 附加约会： | 中华街 | 追加触摸事件 |
| | AFTER事件 | |
| | HAPPY ENDING | |

## 全部的对话选择

| 内容 | 好感度变化 | | |
|---|---|---|---|
| | X | A | B |
| 溺れたことある？ | ↑ | ↓ | → |
| 男女差别はよくないわよね？ | ↓ | → | ↑ |
| 绘、上手く书ける？ | ↑ | → | ↓ |
| あんまり乐しそうじゃないからよ | ↓ | ↑ | → |
| 深夜番组は见る？ | ↓ | ↑ | → |
| 人前に出るの平气？ | → | ↑ | ↓ |
| スリッパは履く？ | ↑ | － | － |
| 私ってSっぽいかな？ | ↑ | → | ↓ |
| モデルって高飞车そうに见えるのかしら？ | → | ↑ | ↓ |
| やっぱり、友达より恋人が大事？ | ↓ | ↑ | → |
| 私なんかと话しててもホントはつまらないでしょ？ | ↑ | ↓ | → |
| 最近、すごく轻い男が多いと思わない？ | ↓ | → | ↑ |
| 整形して别人になったら人と话せるようになるかな？ | ↑ | ↓ | → |
| 人の目を见て话せるの？ | ↓ | ↑ | → |
| 人を见る目あるの？ | ↓ | → | ↑ |
| 人は努力をすれば苦手なことも克服できるわよね？ | ↑ | → | ↓ |
| 男の人って浮气するってホントなのかな？ | → | ↑ | ↓ |
| 桥见ると兴奋するの。桥は好き？ | → | ↑ | ↓ |
| メールで告白ってありかな？ | ↑ | → | ↓ |
| すぐに友达できるタイプ？ | → | ↓ | ↑ |
| 毛深い女は、男の人はイヤよね？ | → | ↑ | ↓ |
| ケンカ强いの？ | ↓ | ↑ | → |
| 女の子がどこでも着替えちゃうのってあんまりよくないよね？ | ↓ | ↑ | → |
| 紧张って抑えられるかな？ | ↓ | → | ↑ |
| 胸が小さくて悪いのかしら？ | ↑ | → | ↓ |
| お婆ちゃんになっても人付き合いできなくて1人かな？ | ↓ | → | ↑ |
| 何事も相性って大事だと思わない？ | ↓ | ↑ | → |
| 私には女の魅力ってないのかな？ | ↓ | ↑ | → |
| 健康グッズって买った事ある？ | ↓ | ↑ | → |
| 舞台を观に行ったりするの？ | ↓ | → | ↑ |
| もう恋爱は引退ってことよね？ | ↓ | ↑ | － |
| ボディタッチすると男の人は嬉しいの？ | － | ↑ | → |
| 目觉ましで起きられる？ | ↑ | ↓ | － |
| 乐しそうじゃない | ↓ | ↑ | － |
| コンビニで买い物できる？ | － | ↑ | － |
| 暖かいところにいると眠くなる？ | － | － | ↑ |
| 演剧は见に行くの？ | － | ↑ | － |
| 家电好き？ | － | ↑ | － |
| 买い物にはよく行く方？ | － | → | ↑ |
| 女性杂志を读む？ | － | ↑ | － |
| 心理ゲーム | ↓ | ↑ | － |
| 前世がユニコーン | － | － | ↑ |
| 前世が猫って信じてない | ↓ | － | ↑ |
| 古いものは好き？ | － | － | ↑ |
| モデル辞めたら写真撮ってくれないよね？ | → | ↑ | － |
| 出产の时痛いよね？ | － | － | ↑ |
| 部屋は扫除する？ | － | ↑ | － |
| 车の运转で性格变わる？ | ↑ | － | － |
| ピンク服着れるか | － | － | ↑ |
| 记忆力に自信はある？ | － | ↑ | － |
| クレーンゲーム得意？ | → | － | ↓ |
| 三食しっかり食べるか？ | － | － | ↑ |
| 汉字得意？ | － | ↑ | ↓ |
| あなたは平气で飞行机乘れるの？ | → | ↑ | ↓ |
| あなたは部屋の片付けできる人？ | － | ↑ | － |
| あなたが子供の顷の写真ってとってある？ | － | － | ↓ |
| お花すき？ | － | ↑ | － |
| もうっ！忘れたの？（主线） | ↑ | － | ↓ |
| スクーター高かったんじゃない？（主线） | ↓ | ↑ | → |
| 前世が猫って本当は信じてないんでしょ？（主线） | ↓ | → | ↑ |
| だから、お店辞める！（主线） | → | ↑ | ↓ |
| なら、前世のせいじゃないって言いたいわけ？（主线） | － | ↑ | → |





# るい篇

| 档案 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 得知条件 | |
| 本名 | HAPPY ENDING | 目白みどり |
| 生日 | 收到理保发来的短信 | 5月10日 |
| 年龄 | 对话 | 24岁 |
| 三围 | 灌醉后对话 | 88/62/90 |
| 血型 | 对话 | A型 |
| 出身地 | 对话 | 千叶 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | ワイン（葡萄酒） |
| 喜欢的食物 | 对话 | チーズ（起司） |
| 不喜欢的食物 | 对话 | レバー（肝） |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 非常正直的人 |

| 写真收集 | |
|---|---|
| 号码 | 条件 |
| 1 | 第一次约会 |
| 2 | 第二次约会 |
| 3 | 第三次约会 |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 春天的季节约会（赏花） |
| 7 | 夏天的季节约会（海边） |
| 8 | 庆祝生日 |
| 9 | XboxLIVE对战1次 |
| 10 | XboxLIVE对战5次 |
| 11 | XboxLIVE对战10次 |
| 12 | XboxLIVE对战15次 |

## ★ 好感度上升的物品 ★

チャネルの**3番**、ムーンゴージャスの**10番**、エレメントケアの**18番**、**银**のティアラ、**金**のイヤリング、**青い宝石**の**胸饰**り、ダイヤのブレスレット、ピンクの**宝石**の**靴饰**り

| 主线流程简要说明 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 内容 | 备注 |
| ETS对话： | 夜の补习 | 选择A回答 |
| ETS提问： | 生徒とどんな话しするの？ | |
| ETS对话： | 周末に行く场所 | 选择A回答 |
| ETS对话： | ストーカーを退治 | 选择B回答 |
| ETS提问： | デートに行かない？ | 好感低时无法发生 |
| | ↓ | |
| 第一次约会： | 邻に私が座っていたせい？ | 选择B回答 |
| ETS对话： | 男女の友情はある？ | 选择A回答 |
| AFTER事件： | バーにはよく来るの？ | 选择A回答 |
| ETS对话： | 记忆力について | |
| ETS对话： | るいちゃんの秘密 | |
| ETS对话： | 告白断ってよかったかな？ | 选择B回答 |
| | 理保的追加事件 | |
| ETS对话： | るいはお店を辞める？ | |
| ETS对话： | 最近あった乐しいこと | 好感度低时无法发生 |
| | ↓ | |
| 第二次约会： | あなたは苦手なモノある？ | 选择A回答 |
| 附加约会 | ボウリング场 | 追加触摸事件（手腕） |
| ETS对话： | 确实な解决法ってある？ | 选择B回答 |
| ETS对话： | るいちゃんが休む时期 | |
| AFTER事件： | 亲しくなれるって最高よね？ | 选择B回答 |
| ETS对话： | 白马の王子样に出会う前に死んじゃうかもね？ | 选择B回答（好感度低时无法触发） |
| | ↓ | |
| 第三次约会 | 竞马场 | |
| ETS对话： | まさか、冗谈でしょ！？ | 选择X回答 |
| 附加约会 | 游园地 | 追加触摸事件 |
| ETS对话： | この前行った竞马 | |
| ETS对话： | お店では乐しく饮まないとね | 选择A回答 |
| ETS对话： | 私がいなくなったら谁を指名する？ | 选择A回答 |
| | AFTER事件 | |
| | HAPPY ENDING | |

| 全部的对话选择 | | | |
|---|---|---|---|
| 内容 | 好感度变化 | | |
| | X | A | B |
| 每日朝は食べる？ | ↓ | → | ↑ |
| 料理とかするの？ | ↓ | → | ↑ |

| 全部的对话选择 | | | |
|---|---|---|---|
| 内容 | 好感度变化 | | |
| | X | A | B |
| 迷子になったことは？ | ↓ | → | ↑ |
| 毛先だけちょっと切ったんだけどどうかな？ | – | – | ↑ |
| 虫は苦手？ | ↓ | ↑ | → |
| スポーツ观战好き。あなたは行く？ | ↓ | – | ↑ |
| オーラや超能力信じる？ | – | – | ↑ |
| 臭いに敏感なんだけど、何かつけてる？ | ↓ | ↑ | → |
| タバコ吸う？ | ↑ | – | – |
| マラソン走ったことある？ | – | – | ↑ |
| 文化祭の思い出ってある？ | ↓ | → | ↑ |
| 世の中には数字で表せられないものもある | – | ↓ | ↑ |
| ハトが平和の象徴 | → | – | ↑ |
| おウチで音乐听く？ | → | – | ↑ |
| 虫歯はある？ | ↓ | ↑ | → |
| 料理とかするの？ | – | ↓ | ↑ |
| 子供好き？ | – | ↓ | ↑ |
| 夜の补习うけてみたい？ | ↓ | ↑ | → |
| 周末にどこに行くかわかる？ | ↑ | ↑ | ↓ |
| ストーカーを退治してくれる人はいないかな？ | ↓ | ↓ | ↑ |
| 道端で寝ちゃったことある？ | → | ↑ | ↓ |
| 男ってウソつきだよね？ | ↓ | ↑ | ↓ |
| 私みたいな地味な女はいやだよね？ | ↑ | ↓ | → |
| 男女の友情てあると思う？ | → | ↑ | ↑ |
| 性格より颜 | ↑ | → | ↓ |
| 朝に强い？ | ↑ | → | ↓ |
| 树海を海だと思ってた | → | ↑ | ↓ |
| 告白断ってよかったかな？ | → | ↓ | ↑ |
| 确实な解决法ってある？ | → | ↑ | ↑ |
| 腕枕だけしに来てくれない？ | ↑ | ↓ | → |
| 白马の王子に出会える前に死んじゃうかも | ↓ | ↓ | ↑ |
| お店では乐しく饮まなきゃね | ↓ | ↑ | → |
| 彼女が先生ってどうかな？ | ↓ | ↑ | ↑ |
| 私がいなくなったら谁を指名する？ | ↓ | ↑ | ↑ |
| トイレの键を闭め忘れた | → | ↓ | ↑ |
| 背の低いかわいらしい女の子が好き？ | ↓ | ↑ | → |
| 王様ゲーム | ↑ | → | ↓ |
| お风吕で体のどこから洗うか决めてる？ | ↓ | ↑ | → |
| 臭いが気になったりするでしょ？ | ↑ | → | ↓ |
| オナラ | ↓ | → | ↑ |
| 若い女の方がいい？ | ↓ | ↑ | → |
| お嫁さんになっちゃおうかな？ | ↓ | ↑ | → |
| 夜の勉强しかないと思わない？ | ↑ | ↓ | → |
| スポーツ好き？ | – | – | ↑ |
| あなたってやっぱりマメなタイプなんでしょ？ | ↓ | ↑ | → |
| 男の人って常に下心があるの？ | – | ↑ | ↓ |
| 私もダイエットしたほうがいいのかな？ | ↑ | – | ↓ |
| 海外に行ったことある？ | – | ↑ | – |
| 部活はしてた？ | – | – | ↑ |
| 最近洋服买った？ | – | ↑ | – |
| 自慢できる武勇传ある？ | – | ↑ | ↓ |
| 本は读む？ | – | ↑ | – |
| エコブームだけど | – | → | ↑ |
| 色白な女の子が好き？ | – | – | ↓ |
| 理不尽なクレーム | – | – | ↑ |
| プレゼント色々な子に配ってる？ | ↑ | ↓ | – |
| ファスナー全开、教えてあげる？ | → | ↓ | ↑ |
| みんな忘れてしまうかなあ？ | ↑ | – | ↓ |
| 何かフェチっぽいとこあるの？ | – | ↑ | ↓ |
| どんなゲームか知りたい？ | – | – | ↓ |
| バカみたいだと思わない？ | → | ↓ | → |
| 路上ライブ兴味ある？ | – | – | ↑ |
| 谁かのお嫁さんになろうかしら？ | ↓ | – | – |









# 理保篇

| 档案 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 得知条件 | |
| 本名 | HAPPY ENDING | 双叶理保 |
| 生日 | 收到ナオ发来的短信 | 12月20日 |
| 年龄 | 庆祝生日灌醉后对话 | 20岁 |
| 三围 | 灌醉后自言自语 | 96/59/85 |
| 血型 | 对话 | B型 |
| 出身地 | 对话 | 九州 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | ビール（啤酒） |
| 喜欢的食物 | 对话 | 甘いミカン（甜橘子） |
| 不喜欢的食物 | 对话 | 纳豆 |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 强壮的人 |

| 写真收集 | |
|---|---|
| 号码 | 条件 |
| 1 | 第一次约会 |
| 2 | 第二次约会 |
| 3 | 第三次约会 |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 春天的季节约会（赏花） |
| 7 | 夏天的季节约会（海边） |
| 8 | 秋天的季节约会（秋祭） |
| 9 | — |
| 10 | 庆祝生日 |
| 11 | XboxLIVE对战1次 |
| 12 | XboxLIVE对战5次 |

## ★ 好感度上升的物品 ★

青汁、鬼の角、スノーイヤリング、イルカのバッチ、ハートのイヤリング、赤い花の发饰り、ピンクの腕时计、赤いアンクレット、蝶の羽根、パワーブレスレット、パワーアンクレット

| 主线流程简要说明 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 内容 | 备注 |
| ETS对话： | バッチリダイエットできそうだよね | 选择B回答 |
| ETS对话： | どこかに身体ぶつけちゃったのかな | 选择X回答 |
| ETS对话： | ダメな人间なのかな | 选择A回答 |
| 去商店街买"トレーニングウェア"，然后当做礼物送给她 | | |
| ↓ | | |
| ETS提问： | お客さんの本音 | |
| ETS对话： | 我慢しなきゃダメかな | 选择A回答 |
| ETS提问： | 息抜き | |
| ↓ | | |
| 第一次约会： | 公园 | 选择A回答 |
| ナオ的追加事件 | | |
| ETS对话： | プロデューサー断れないの | 选择X回答 |
| AFTER事件 | | |
| ETS对话： | プロデューサーにセクハラされた | 选择A回答 |
| ETS提问： | 例のプロデューサー | |
| ETS提问： | あんなプロデューサーに仕事をもらっても仕方ない | 选择B回答 |
| ETS对话： | ここにいる理由もなくなっちゃった | 选择A回答 |
| ETS提问： | 折り入ってのお愿い | |
| ↓ | | |
| 第二次约会： | 游园地 | 选择B回答 |
| 附加约会： | 映画馆 | 追加触摸事件（肩膀） |
| ETS对话： | 付き合う气がないなら断るしかない? | 选择X回答 |
| ETS对话： | 断るから应援してほしい | 选择B回答 |
| AFTER事件 | | 追加触摸事件（眼睛） |
| ETS对话： | デートに诱う | |
| ETS提问： | 理保ちゃんを应援する | |
| ETS提问： | お店をやめる理保ちゃん | |
| ETS提问： | またまたデートに诱う | |
| ↓ | | |
| 第三次约会： | プール | 选择A回答 |
| 附加约会： | | 追加触摸事件（头发） |
| ETS对话： | 俺がプロデューサーになる | 选择B回答 |
| AFTER事件 | | |
| HAPPY ENDING | | |

| 全部的对话选择 | | | |
|---|---|---|---|
| 内容 | 好感度变化 | | |
| | X | A | B |
| 50米竞争 | ↑ | → | ↓ |
| DVDダイエット | ↓ | → | ↑ |
| UVケアとか气にしてる? | ↓ | → | ↑ |
| いつも一绪にいたいから、忙しい芸能人みたいな人はあまり恋人にしたくないのかな? | ↑ | → | ↓ |
| イメチェンしようと思ってるんだけど、どう? | ↑ | ↓ | → |
| エアコン寒いよね? | ↓ | → | ↑ |
| おっぱいの大きな子って嫌い? 好き? | → | ↑ | ↓ |
| ギブアップしちゃおうかな? | → | ↓ | ↑ |
| クラゲに刺されておしっこかけてもらったの间违ってないよね? | → | → | ↑ |
| 映画の役も降ろされたし、ここにいる理由もなくなっちゃったから | ↓ | ↑ | ↑ |
| コスプレ麻雀变? | ↑ | → | ↓ |
| コメディ好き? | ↑ | → | ↓ |
| ジェットコースタ | − | − | ↑ |
| 动かないでジッとしているのって大变なんだね? | ↓ | → | → |
| スノボってやったことある? | ↓ | → | ↑ |
| セクシーな女の子を见ると兴奋する? | ↓ | → | ↑ |
| わたしってダメな人间なのかな。 | → | ↑ | ↓ |
| ダンスダイエットは效果あるよね | ↑ | − | − |
| ちゃんとお仕事できてるのかな? | ↓ | ↑ | → |
| テンポの早いドラマって好きかなあ? | ↑ | → | ↓ |
| トレーニングウェア欲しがってたの知ってた? | ↓ | ↑ | → |
| ファンを増やすにはいろんなことに挑战した方がいいのかな? | ↑ | ↑ | → |
| プロデューサーに断りを入れてくる、应援して! | ↓ | ↑ | − |
| 映画のプロデューサーのセクハラに我慢できない。もうどうしていいかわからないよ | ↑ | ↑ | ↓ |
| プロデューサーのセクハラ最低 | → | − | − |
| 映画のプロデューサーのおつきあいの申し出を断りきれないの | ↑ | → | ↓ |
| ボディーボードの仕事似合う? | ↓ | ↑ | − |
| マネージャーが焦るとすぐパニくる、变だよね? | ↑ | − | − |
| マネージャーって、そんな变なお仕事ばかり持ってくる。ちょっとヘンだよね? | ↓ | ↑ | → |
| メロンパン | ↑ | → | ↓ |
| 私ってもう年なのかな? | ↓ | ↑ | ↓ |
| ロケ弁が余ると黙って持ち归ってきちゃうの。それってダメかな? | ↑ | → | ↓ |
| 将来は歌って踊れる女优になりたいな。これからも应援してね! | ↓ | ↓ | ↑ |
| 俺がプロデューサーになる | ↓ | ↑ | − |
| 学园ドラマ | ↑ | → | − |
| すごく怖いよね? | ↓ | − | → |
| わたしの胸が大きいのは、牛乳好きだからかな? | ↑ | ↓ | → |
| 胸が大き过ぎる女の子ってどう思う? 好き? 嫌い? | ↑ | → | − |
| やっぱり胸とかおしりに视线が行くのかな? | ↑ | ↓ | ↑ |
| 今から海に～わかった? | ↑ | ↓ | → |
| 仕事なんだから我慢しなくちゃダメなのかな? | → | ↑ | ↓ |
| 仕事に达成感? | ↓ | → | − |
| いつも指名してくれてありがとう。私とこうしていてホントに乐しい? | ↓ | ↓ | ↑ |
| 私の演技って、どうかな? | ↓ | ↑ | → |
| 私の新しい水着の写真集が出るけれど买ってくれるよね? | ↓ | → | ↑ |
| 私以外の女の子の写真集持ってる? | ↑ | → | ↓ |
| 自分の世界 | ↓ | − | − |
| 女の子を醉わせるのが目的でお店に来てるのかなあ? | ↓ | ↑ | → |
| 女优业向いてる? | ↑ | → | − |
| この前ドッキリで寝起き撮影されたの。テレビって本当に怖いよねえ? | → | ↑ | ↓ |
| 寝相が悪いから、どこかに身体ぶつけちゃったのかな? | ↑ | → | ↓ |
| 私って太ってる? どう映ってるのかなあ | → | ↑ | ↓ |
| 本心では、お店の女の子に触りたいと思ってるの? | ↓ | ↓ | ↑ |
| 普段运动してる? | ↓ | ↑ | → |
| 变装して出かけないのはアイドルの自觉が足りないのかな? | → | ↑ | ↓ |
| 役を降ろされるあんなプロデューサーに仕事もらっても | ↓ | − | → |
| 诱って迷惑? | ↑ | ↓ | − |
| 恋爱映画の恋人役として练习につきあってもらってもいいかな? | ↓ | → | ↑ |
| 恋人に见える? | ↓ | − | − |
| もっといろんなことに挑战したほうがいいのかなあ? | ↑ | ↑ | → |
| 场合によっては整形した方がいいのかな? | | → | |
| あのぷにょぷによした感觉がたまんないよねえ? | ↓ | → | ↑ |
| 本心では、お店の女の子と特别な关系になりたいの? | ↓ | ↑ | → |
| 寝ている间にどこか体ぶつけちゃったのかな? | ↑ | → | ↓ |
| ついイライラして「ガオー」って言ったら子供が泣いちゃったの | ↓ | ↑ | → |
| セクハラって最低でしょ!? | → | → | → |

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

## 全部的对话选择

| 内容 | 好感度变化 | | |
|---|---|---|---|
| | X | A | B |
| 付き合う気がないなら断るしかないかな? | ↑ | – | – |
| じゃあ应援して欲しいかな? | ↓ | – | – |
| グラビアやめちゃったら悲しい? | ↓ | ↑ | – |
| アイドル失格かな? | ↓ | – | ↑ |
| 一绪にゲームでもしようよ | → | ↑ | – |
| 「お姊チャンボン」って映画。闻いたことない? | → | ↑ | ↓ |
| このお店の衣装。可爱くて气に入ってるの。似合ってるでしょ? | → | ↑ | – |
| 气分が乗ってきたから1曲歌っていいかな? | – | ↓ | ↑ |
| ドラマのオーディションがあるの。私に向いている? | ↓ | – | ↑ |
| 今から海に行っちゃおうかな | → | ↓ | ↑ |




## 档案

| 项目 | 得知条件 | |
|---|---|---|
| 本名 | HAPPY ENDING | 冰川南绪 |
| 生日 | 收到亚麻音发来的短信 | 9月23日 |
| 年龄 | 对话 | 20岁 |
| 三围 | 灌醉后对话 | 76/54/82 |
| 血型 | 对话 | B型 |
| 出身地 | 对话 | 崎玉 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | 日本酒 |
| 喜欢的食物 | 对话 | 烧肉 |
| 不喜欢的食物 | 对话 | パクチー（香菜） |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 温柔的人 |

## 写真收集

| 号码 | 条件 |
|---|---|
| 1 | 第一次约会选择"胜ち负けじゃないよ" |
| 2 | 第二次约会选择"どんな泳ぎ方?" |
| 3 | 第三次约会选择"样子をみよう" |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 秋天的季节约会（秋祭） |
| 7 | 庆祝生日选择"プレゼントは何でもOK"（9月的第3周限定） |

注：ナオ的写真收集非常特别，都是在约会里才能收到的，而且有选项。

## ★ 好感度上升的物品 ★

**星**マークのリストバンド、**星**のブレスレット、**四叶**のイヤリング、**虹色**のアンクレット、**金**のイヤリング、**鬼**の**角**、リザードマンのうろこ、ユニコーンの**角**

## 主线流程简要说明

| 项目 | 内容 | 备注 |
|---|---|---|
| ETS对话： | 格斗家のナオ | |
| ETS对话： | 少年のようなナオ | |
| 由于她的剧情比较特殊，在此时便需要去商店街买一些礼物，而且下次点名时一定要让她换装出场。（每次换装可以用同一种首饰和衣服，这点是没有条件限制的） | | |
| ↓ | | |
| ETS对话： | もっと女の子らしく | 此时先把父亲的仇放在一边不用理睬 |
| ETS对话： | 照れるナオ | 需要变装 |
| ETS对话： | 外の世界 | 需要变装 |
| ↓ | | |
| 第一次约会： | ボウリング场 | 选择A回答 |
| ETS对话： | 父の仇 | |
| AFTER事件 | | |
| ETS对话： | 死んだ父 | |
| ETS对话： | 道场破り | |
| ETS对话： | 亚麻音のボディーガード | |
| 亚麻音事件追加，在和ナオ交换之后询问"尾けられてる?"，最好在这之前送她过3个礼物，这样才可以保证触发条件满足。 | | |
| ETS对话： | また特训しよう | 需要变装 |
| ↓ | | |
| 第二次约会： | プール | 选择B回答（追加触摸事件，选择腹部） |
| 附加デート： | 游园地 | 可有可无 |

## 主线流程简要说明

| 项目 | 内容 | 备注 |
|---|---|---|
| ETS对话： | 尾けられてる? | 此时千万不能选"ナオと胜负" |
| AFTER事件 | | |
| ETS对话： | 防犯ブザーありがとう！ | 选择B回答 |
| ETS对话： | 改造计画达成 | 最好把身上所有的装饰品给她 |
| ETS对话： | 怪我をしたナオ | |
| ETS对话： | ナオのボディーガード | |
| ETS对话： | ナオに胜负を挑む | |
| ETS对话： | ボディーガードはいいから二人で乐しもう? | 选择B回答 |
| ↓ | | |
| 第三次约会： | 中华街 | |
| 附加デート： | 公园 | 追加触摸事件，可有可无 |
| ETS对话： | 守ってくれてありがとう | 选择B回答 |
| AFTER事件 | | |
| HAPPY ENDING | | |

## 全部的对话选择

| 内容 | 好感度变化 | | |
|---|---|---|---|
| | X | A | B |
| いつもエッチな事考えてるの? | ↓ | ↑ | – |
| エッチな本ほしい? | ↓ | ↑ | → |
| お酒に饮まれるなんて情け无い | ↑ | – | – |
| お姬样抱っこ | – | → | ↑ |
| サイフを拾った | ↓ | ↓ | ↑ |
| シャワー | – | – | ↑ |
| つけ爪つけてみようかな | ↑ | → | ↓ |
| トイレ行ってきていい? | → | ↓ | ↑ |
| ハードって知ってる? | ↓ | ↑ | → |
| バットは折る为にある | ↓ | → | ↓ |
| ポエム书いてみようかな | ↓ | → | ↑ |
| ホームラン打ったことある? | → | → | ↓ |
| またボディーガードしてくれる?（主线） | – | – | ↑ |
| ランニングとかする? | ↓ | → | ↑ |
| ボクがボディーガードしてれば安心でしょ（主线） | ↓ | → | ↑ |
| 运动するならやっぱりジャージ | – | – | ↑ |
| 格斗技は好き? | → | ↑ | ↓ |
| 脚力が重要だよね? | ↑ | – | – |
| 牛乳饮んだらおっぱいがでかくなる | ↑ | ↓ | → |
| 合コン行っちゃダメかな? | ↓ | → | ↑ |
| 免许っているかなぁ? | → | ↑ | → |
| 格斗技やってる女の子って变なのかな? | → | ↑ | → |
| 上半身と下半身 | → | ↓ | ↑ |
| 色っぽいところ | – | ↑ | ↓ |
| お店に入る时间增やしてもらおうかな | → | ↓ | ↑ |
| 饲う余裕がなくても舍て犬を拾える? | ↓ | | |
| 反复横とびは效果がある? | – | ↓ | |
| 编み物やってるんだ | ↓ | ↑ | → |
| 勉强もした方がいいかな? | ↓ | → | ↑ |
| ボクにウソのつきかたを教えて? | ↑ | ↓ | → |
| 仆のこと守ってくれる?（主线） | – | – | ↑ |
| 仆の眼は迫力ある? | → | ↑ | ↓ |
| 目から火 | ↓ | → | ↑ |
| 道场の床、张り替えた方がいい? | → | ↑ | ↓ |
| ボディーガードはいいから二人で乐しもう?（主线） | – | → | ↑ |
| 暗锅、たのしそうでしょ? | ↑ | ↓ | ↓ |
| 足太くなった? | ↑ | ↓ | – |
| 强い男に憧れる? | – | – | ↑ |
| ボクでよかったの? | – | – | ↑ |
| 焼きうどんと屋台わかる? | ↓ | ↑ | → |
| 合气道って强いと思う? | – | – | ↑ |
| 动物好き? やっぱり犬派? | – | ↓ | – |
| ゲームセンターパンチ | ↓ | → | ↑ |
| うさぎ跳びを续けたら强くなれるよね? | ↑ | – | – |
| 痴汉に可哀想なことしちゃったかな? | – | ↓ | – |
| 足を伸ばす方法あるかな? | ↑ | ↓ | – |
| 1番になりたい? | – | ↑ | – |
| 财布を拾って警察に届けた。えらいでしょ? | – | – | ↑ |





## 魔璃篇

### 档案

| 项目 | 得知条件 | |
|---|---|---|
| 本名 | HAPPY ENDING | 江户川 优香 |
| 生日 | 收到みお发来的短信 | 5月4日 |
| 年龄 | 对话 | 21岁 |
| 三围 | 灌醉后对话 | 86/56/88 |
| 血型 | 对话 | A型 |
| 出身地 | 对话 | 北海道 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | 鸡尾酒 |
| 喜欢的食物 | 对话 | キャベツ（卷心菜） |
| 不喜欢的食物 | 对话 | タコ（章鱼） |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 非常性感、前卫的人 |

### 写真收集

| 号码 | 条件 |
|---|---|
| 1 | 第一次约会 |
| 2 | 第二次约会 |
| 3 | 第三次约会 |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 春天的季节约会（赏花） |
| 7 | 夏天的季节约会（海边） |
| 8 | 庆祝生日 |
| 9 | XboxLIVE对战1次 |
| 10 | XboxLIVE对战5次 |
| 11 | XboxLIVE对战10次 |
| 12 | XboxLIVE对战15次 |

注：魔璃的出现条件需要解除35个成就

## ★ 好感度上升的物品 ★

エレメントケアの18番、ギター、ピンクの宝石の靴饰り、银のティアラ、青い宝石の胸饰り、蝶の发饰り、クロスのイヤリング

### 主线流程简要说明

| 项目 | 内容 | 备注 |
|---|---|---|
| ETS提问： | ブラッディマリリン | |
| ETS提问： | 魔璃ちゃんのCD | |
| ETS对话： | カラオケをオーダー | |
| ETS对话： | マイクが必要だわ | 选择X回答 |
| | 去商店街买"マイク"，然后当做礼物送给她 | |
| ETS对话： | 魔璃ちゃんのカラオケ | |
| ETS对话： | お互いを知る事 | |
| | ↓ | |
| 第一次约会： | 美术馆 | 选择B回答 |
| AFTER事件： | 选择A回答 | |
| ETS对话： | ボーカルやってみない？ | 选择B回答 |
| ETS提问： | ボーカルへの不安 | |
| ETS对话： | マイクのお礼 | 选择A回答 |
| ETS对话： | 决心はついた？自信ないの？ | 选择A回答 |
| ETS对话： | デートの提案 | |
| | ↓ | |
| 第二次约会： | 公园 | 选择B回答 |
| ETS对话： | 新しい曲の歌词气に入った？ | 选择B回答 |
| ETS提问： | ボーカルに诱った理由 | |
| ETS提问： | ボーカルの决意 | |
| ETS对话： | バンドとお店 | |
| | ↓ | |
| 第三次约会： | 游园地 | 选择X回答 |
| ETS对话： | 新曲のスコア、受け取って？ | 选择B回答 |
| AFTER事件： | 选择X回答 | |
| ETS对话： | あなたも歌うのよ。私と一绪に | 选择A回答 |
| | みお的追加事件 | |
| | ↓ | |
| ETS提问： | 不在の兄 | |
| ETS提问： | 兄の面影 | |
| | AFTER事件 | |
| | HAPPY ENDING | |

### 全部的对话选择

| 内容 | 好感度变化 X | A | B |
|---|---|---|---|
| 肉は食べる？ | ↑ | → | ↓ |
| 水と食べ物だけじゃ生きていけないのかしら？ | → | ↑ | ↓ |
| タバコは吸わない人？ | ↑ | → | ↓ |
| 寂しくない？1人 | ↑ | → | ↓ |
| 就职しないの？ | ↓ | → | ↑ |
| ロリコンなの？ | ↓ | → | ↑ |
| 杀したいほど好きな人っている？ | → | ↑ | ↓ |
| 男の人に唇を啮まれてはいけないの？ | ↑ | ↑ | → |
| マイクが必要だわ。独り言。气にしないで | ↑ | → | ↓ |
| 自分が大人になったなと思う瞬间である？ | ↑ | → | ↓ |
| ボーカルやってみない？ | ↓ | → | ↑ |
| 自信ないの？ | → | ↑ | ↓ |
| ホトトギスの血 | ↑ | ↓ | → |
| 死ぬの、怖い？ | ↑ | → | ↓ |
| 脱退はしないと思うけど引き止めておくべき？ | ↑ | ↓ | → |
| 新しいフレーズの歌气に入った？ | ↓ | → | ↑ |
| コーヒー饮む？ | → | ↓ | → |
| 冥土に、一绪に来る？ | → | ↑ | ↓ |
| 私が腑抜けたってこと？ | → | ↓ | ↑ |
| 新しいマイク | ↑ | ↑ | ↓ |
| 未成年にしかみえない？ | → | ↓ | − |
| ドロワーズに兴味があるの？ | → | ↑ | ↓ |
| 体がダルいのはそのせい？ | → | ↓ | ↑ |
| 舐めて欲しい？ | ↑ | ↓ | → |
| だから、受け取って？ | → | ↓ | ↑ |
| 歌ってくれる？ | → | ↓ | ↑ |
| あなたも一绪に歌うのよ | → | ↑ | ↓ |
| 实际はどうなの、大きい？ | → | ↑ | ↓ |
| 眼带の秘密知りたい？ | ↑ | → | ↓ |
| 不满なの？ | → | ↓ | ↑ |
| 私の血が嫌なの？ | → | ↓ | ↑ |
| 私が嫌と言えばやめるの？ | ↓ | → | ↑ |
| 本气で私と兄の事だと思ったの？ | − | − | ↑ |
| 下着泥棒は死ぬ？ | ↓ | → | ↑ |
| 歌ってもいい？ | − | ↓ | ↑ |
| 犯人は吸血鬼、あなたもそう思う？ | − | − | ↑ |
| 记事读んでくれた？ | − | − | ↑ |
| 音乐は听く？ | ↓ | − | ↑ |
| 夜の街散步したりする？ | ↓ | → | ↑ |
| イモムシがいいと思わない？ | ↓ | − | ↑ |
| 齿磨きと洗颜料 | → | − | ↓ |
| カップラーメンを待つ3分间 | − | − | ↑ |
| 钱汤は好き？ | → | − | ↓ |
| 店の服の生地はいいと思わない？ | − | ↑ | → |
| ため息、おかしい？ | ↑ | − | ↓ |
| 日本人なら时代剧 | − | − | − |
| 道端に落ちてる片方だけの靴下 | → | − | → |
| クレーンゲーム、得意？ | − | → | ↑ |
| ギター弹けたらいいと思わない？ | ↑ | ↓ | → |
| 发を切った方が似合うと思う？ | − | − | ↓ |
| 乙女の叫びを歌った曲にするつもり。气に入った？ | − | − | ↑ |



## アイリ篇

### 档案

| 项目 | 得知条件 | |
|---|---|---|
| 本名 | HAPPY ENDING | ROZA零式−ILI |
| 生日 | 收到博士发来的短信 | 7月1日 |
| 年龄 | 庆祝生日那天 | 0岁 |
| 三围 | 灌醉后对话 | 83/53/85 |
| 血型 | 对话 | 不存在 |
| 出身地 | 对话 | 三重县 |
| 喜欢的酒类 | 对话 | 利姆鸡尾酒 |
| 喜欢的食物 | 对话 | マンガン电池 |
| 不喜欢的食物 | 对话 | ナス（茄子） |
| 喜欢男生的类型 | 对话 | 未登录 |



### 写真收集

| 号码 | 条件 |
|---|---|
| 1 | 第一次约会 |
| 2 | 第二次约会 |
| 3 | 第三次约会 |
| 4 | 第二次约会衍生 |
| 5 | 第三次约会衍生 |
| 6 | 夏天的季节约会（海边） |
| 7 | 秋天的季节约会（秋祭） |
| 8 | − |
| 9 | 庆祝生日 |
| 10 | XboxLIVE对战1次 |
| 11 | XboxLIVE对战5次 |
| 12 | XboxLIVE对战10次 |

## ★ 好感度上升的物品 ★

**天使の发饰り、天使の靴饰り、妖精の羽根、天使の靴饰り、101回生きた猫、ドロップ君の冒险、ユニコーンの角**

### 主线流程简要说明

| 项目 | 内容 | 备注 |
|---|---|---|
| ETS对话: | 兴味の无いことをすぐ忘れてしまうタイプ? | 选择A回答 |
| ETS对话: | 私はお花のようにかわいい? | 选择B回答 |
| 博士的追加事件，收到其短信 | | |
| ↓ | | |
| ETS提问: | ロボットの证据 | |
| ETS提问: | アイリちゃんの好きな花 | |
| 去商店街购买“バラの花束”，然后当做礼物送给她 | | |
| ETS对话: | アイリちゃんの休日 | |
| ↓ | | |
| 第一次约会 | 美术馆 | 选择X回答 |
| ETS对话: | 私は人间になりたい，これからも应援してくれる? | 选择B回答 |
| ETS提问: | 2度目の课外授业 | |
| ↓ | | |
| 第二次约会 | 映画馆 | 选择B回答，追加触摸事件（左眼） |
| ETS对话: | 「思い出」と言うそうですね? | 选择B回答 |
| AFTER事件: | 迷惑でしたか? | 选择B回答，追加触摸事件（头） |
| ETS对话: | しあわせデバックと呼んでいいですか? | 选择B回答 |
| ETS提问: | アイリちゃんのデバック | |
| ETS对话: | 人间と私の违い，质问は程ほどにする | 选择A回答 |
| ETS对话: | 记忆のフォーマット | 选择X回答 |
| ETS对话: | 今年回收の决定，笑ってください | 选择B回答 |
| ETS提问: | 思い出作り | |
| ↓ | | |
| 第三次约会 | 游园地 | 选择X回答，追加触摸事件（嘴唇） |
| ETS对话: | 改めてお礼を申し上げるです | 选择B回答 |
| ETS提问: | 纳得できない思い | |
| AFTER事件: | これはプチ家出と言えるです | 选择B回答 |
| ETS提问: | アイリちゃんの回收日 | |
| AFTER事件 | | |
| HAPPY ENDING | | |

### 全部的对话选择

| 内容 | 好感度变化 | | |
|---|---|---|---|
| | X | A | B |
| 暑いと | → | ↑ | ↓ |
| 3食食べてる | ↓ | → | → |
| KYは悪いこと? | ↑ | ↓ | → |
| アイスをあげる | – | ↑ | → |
| アイリのメールちゃんと读んでますか? | ↓ | ↑ | ↑ |
| おさわり断ったほうがいい? | ↓ | → | ↑ |
| お花のようにかわいい | ↓ | → | ↑ |
| お祭りは好き? | – | – | – |
| お姉さんに | ↑ | – | – |
| こ、こすられると气持ちいい? | ↓ | ↑ | → |
| こういうことを思い出というのですよね? | ↓ | → | ↑ |
| デートのお礼 | ↓ | ↑ | ↑ |
| ブリーフ派ではなくトランクス派? | ↓ | ↑ | → |
| ドリルお断り | → | ↓ | ↑ |
| バカっぽさがたりない? | ↑ | ↓ | ↑ |
| バラの花束覚えてくれてた? | ↓ | → | ↑ |
| ほめてくださいです | ↓ | ↑ | ↑ |
| みおのお触り | ↓ | → | ↑ |
| もっと歌ってもいいですか? | ↑ | ↓ | → |
| ズバリ，お客样はモテないヒトですね? | → | ↑ | ↓ |
| ロボットってこと气にならない? | → | ↑ | ↓ |
| ロボ萌えなの? | → | ↓ | ↑ |
| 一日署长断ったほうがいい | ↑ | – | → |
| 应援してくれますか? | ↓ | → | ↑ |
| 乐しいってこと? | ↓ | – | ↑ |
| 愿い事は叶わない? | ↓ | ↓ | ↑ |
| 强くてかっこいい人 | ↑ | → | ↓ |
| 兴味のないことをすぐ忘れる? | ↓ | ↑ | → |
| 股间部における全开のチャックは新しいファッション | ↓ | ↑ | → |
| 幸せデバッグ | ↓ | → | ↑ |
| 今ドキドキ，したですか? | ↓ | → | ↑ |
| フォーマットされることは仕方のないこと? | ↑ | – | ↓ |
| 出会えて本当にうれしいと思ってるですか | ↓ | – | → |
| 叱ってみてください | – | ↑ | ↓ |
| 质问を吟味 | → | ↑ | ↓ |
| 女の子のデータが好き? | ↓ | ↑ | → |
| 笑ってください | ↓ | ↑ | ↑ |
| 人间の代表 | ↓ | ↑ | → |
| 先生と生徒の恋爱は禁断? | – | ↓ | ↓ |
| 先生はセクシー | – | – | ↑ |
| 前发おかしくないですか? | → | – | ↓ |
| カラダが目的なの? | ↑ | ↓ | → |
| 2012年に地球は灭亡!?地球の为にできることは? | ↓ | ↑ | → |
| 地球侵略ロボ | → | ↓ | ↑ |
| 怒ると爆发 | – | ↑ | → |
| 贫乳派なのですか? | ↑ | ↓ | → |
| 旅で自分探し | ↑ | → | ↓ |
| キレイな女の人は好きですか? | ↓ | → | ↑ |
| 编み物をもらってくれる人 | – | → | ↓ |
| うごかないは死ぬということ? | → | → | ↓ |
| 召し上がれは尊敬语ではなくて谦让语? | ↑ | ↓ | → |
| 雪って白くて冷たくてきれい? | → | – | ↑ |
| お客さまは山派ですか? | ↓ | → | ↑ |
| バレエ习ってみては? | → | – | ↑ |




### 一般成就

| 序号 | 名称 | 解释 | 分值 |
|---|---|---|---|
| 01 | 亚麻音ハッピーエンディング | 完成亚麻音的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 02 | みおハッピーエンディング | 完成みお的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 03 | 雪ハッピーエンディング | 完成雪的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 04 | 玲香ハッピーエンディング | 完成玲香的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 05 | 魅杏ハッピーエンディング | 完成魅杏的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 06 | るいハッピーエンディング | 完成るい的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 07 | 理保ハッピーエンディング | 完成理保的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 08 | ナオハッピーエンディング | 完成ナオ的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 09 | 亚麻音プロフィールコンプリート | 完成亚麻音的档案收集 | 30 |
| 10 | みおプロフィールコンプリート | 完成みお的档案收集 | 30 |
| 11 | 雪プロフィールコンプリート | 完成雪的档案收集 | 30 |
| 12 | 玲香プロフィールコンプリート | 完成玲香的档案收集 | 30 |
| 13 | 魅杏プロフィールコンプリート | 完成魅杏的档案收集 | 30 |
| 14 | るいプロフィールコンプリート | 完成るい的档案收集 | 30 |
| 15 | 理保プロフィールコンプリート | 完成理保的档案收集 | 30 |
| 16 | ナオプロフィールコンプリート | 完成ナオ的档案收集 | 30 |
| 17 | 祝初来店 | 初次光顾俱乐部 | 10 |
| 18 | DCMメルマガ会员 | 得到DreamClubMagazine | 10 |
| 19 | 诱惑させてよ | 收到女孩子们的邀请 | 10 |
| 20 | ハッピーバースデイ | 庆祝女孩子的生日 | 20 |
| 21 | 8ホストガール | 8名女孩全部都点名过 | 20 |
| 22 | ヘビードリンカー | 喝过所有的酒 | 20 |
| 23 | 梦のグルマン | 吃过所有的零食 | 20 |
| 24 | コスプレマニア | 每次COSPLAY秀时都光顾俱乐部 | 20 |
| 25 | ドリーム・イズ・オーバー | 无所事事1年即可，不要进入任何结局 | 10 |
| 26 | ラスト・マン・スタンディング | 12月的最后一周去梦幻俱乐部 | 10 |
| 27 | ドリームキング | 光顾梦幻俱乐部100次 | 10 |
| 28 | NO.1アゲアゲスト | 10秒内取得对喝酒的胜利 | 20 |
| 29 | チョコラブゲッター | 30秒内完成吃巧克力的小游戏 | 20 |
| 30 | ケチャップアーティスト | 20秒内完成蛋包饭的小游戏 | 20 |
| 31 | 盛り上げ上手 | 卡拉OK按键同步率100% | 20 |
| 32 | コンビニ店长への道 | 一直在便利店打工 | 10 |
| 33 | 派遣の监 | 利用派遣的工作赚钱 | 10 |
| 34 | 谜の仕事人 | 利用秘密工作赚钱 | 10 |
| 35 | 传说のうわばみ | 主角醉倒20次左右 | 10 |
| 36 | さすらいのギャンブラー | 酒量LV10达成 | 10 |

| 秘密成就 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 解释 | 分值 |
| 37 | アイリハッピーエンディング | 完成アイリ的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 38 | 魔璃ハッピーエンディング | 完成魔璃的HAPPY ENDING结局 | 15 |
| 39 | アイリプロフィールコンプリート | 完成アイリ的档案收集 | 30 |
| 40 | 魔璃プロフィールコンプリート | 完成魔璃的档案收集 | 30 |
| 41 | 母からの手紙 | 平时多选择休息即可 | 20 |
| 42 | VIPルームより愛をこめて | 在VIP房间中完成一次点歌 | 10 |
| 43 | メロメロドリンカー | 把女孩子灌醉即可 | 10 |
| 44 | ハートブレイカー | 完成一个角色的BAD ENDING | 20 |
| 45 | プレゼントキング | 收集完全部的首饰 | 50 |
| 46 | セクハラキング | 包括两个追加角色，全部10个角色都触发一次触摸事件 | 30 |
| 47 | カラオケキング | 包括两个追加角色，全部10个角色都点歌1次，而且合计100次以上 | 30 |
| 48 | 传说のハートブレイカー | 完成全部角色的一般结局 | 30 |
| 49 | 恋爱マスター | 完成全部角色的HAPPY ENDING | 30 |
| 50 | ベストフレンド | 被全部角色发"发人卡" | 30 |







## ★ 继承要素 ★

1. 饮酒等级继承，最高为10级
2. 所持金钱继承，最高为99万9999元
3. 道具继承，包括首饰与衣装
4. 送给女孩子们的礼物保留，也就是二周目一开始就能让她们换装
5. 卡拉OK的曲目
6. 各个角色的写真收集



## ★ 追加要素 ★

1. 谜之工作，在游戏开始后只限定每个月的第3周才能选择，而且工作的报酬是有随机成分的。一般情况下会获得20万左右的金钱，稍微好一点的还能获得25万，运气差的只能拿到5万，更有胜者可以拿到40万的报酬，但有5周的强制时间。

2. ギャンブル打工，这个完全依靠运气成分，最高金额为10万，有时候还会扣钱。

## ★ 快速把女孩子灌醉的方法 ★

所有女孩子对各种酒都有一定的抗性，例如亚麻音擅长啤酒，所以想把她灌醉起码得让她喝个3杯左右（1杯按照7口计算）。所以这里强烈推荐使用"ウィスキー（威士忌）"这种酒，一般情况下只要1杯半就能灌醉她们，如果自己酒量不行的话喝啤酒即可。

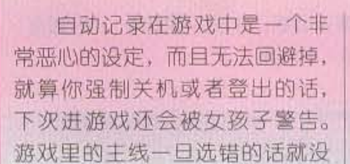
其实"熟成ウィスキー"这种酒更为强力，但价格不菲。

| 姓名 | 灌醉口数 |
|---|---|
| 亚麻音 | 10口 |
| みお | 13口 |
| 雪 | 6口 |
| 玲香 | 10口 |
| 魅杏 | 8口 |

| 姓名 | 灌醉口数 |
|---|---|
| るい | 13口 |
| 理保 | 10口 |
| ナオ | 8口 |
| 魔璃 | 14口 |
| アイリ | 7口 |



## ★ 关于自动记录 ★



自动记录在游戏中是一个非常恶心的设定，而且无法回避掉，就算你强制关机或者登出的话，下次进游戏还会被女孩子警告。游戏里的主线一旦选错的话就没有挽回的机会了，但一些触摸事件是可以反复进行的，触摸失败后会出现黄色的对话选项，不选择就不会被系统自动记录，之后返回自宅从头读取记录即可。



## ★ 最难的成就 ★

本作的成就设计的确过于变态，最难的莫过于48-50这三个成就了，仔细算算想完成这三个成就起码得30周目吧……游戏中一共存在有3种结局，下面用简单的表格说明一下。



| 结局的分支条件 | | | |
|---|---|---|---|
| 关键道具 | ETS对话 | 好感度 | 结局 |
| 不给 | 进行 | 低 | BAD ENDING |
| 不给 | 进行 | 高 | NORMAL ENDING |
| 给 | 进行 | 低 | NORMAL ENDING |
| 给 | 进行 | 高 | HAPPY ENDING |

## ★ COSPLAY 秀的时间段 ★

COSPLAY秀在游戏中属于一个比较特别的设定，最重要的当然是去看换装了，同学们千万要把握住机会啊。

| 月份 | 衣装 | 周 | 休息 |
|---|---|---|---|
| 1月 | 无 | | |
| 2月 | 无 | | |
| 3月 | 制服 | 第9周 | 魔璃 |
| | | 第10周 | アイリ |
| 4月 | バニー | 第17周 | 亚麻音、るい |
| 5月 | | 第18周 | 玲香、アイリ |
| 6月 | 体操服＋ブルマ | 第22周 | みお、るい |
| | | 第23周 | 雪 |
| 7月 | 泳装 | 第27周 | アイリ |
| | | 第28周 | 亚麻音 |
| 8月 | チアガール | 第31周 | 魅杏 |
| 9月 | 浴衣 | 第37周 | 魔璃 |
| | | 第38周 | 魅杏 |
| 10月 | 魔女服 | 第42周 | ナオ |
| | | 第43周 | アイリ |
| 11月 | 无 | | |
| 12月 | ミニスカサンタ | 第48周 | 玲香 |
| | | 第51周 | 魔璃 |





# HALO 3 ODST

公元2552年

人类与外星人联盟——星盟——发生战争

人类节节败退

星盟摧毁人类世界，屠杀数十亿人类

地球是我们最后一道防线——这是最高机密

但机密已不再

一艘星盟航空母舰已经突破地球防线，直捣非洲最大城——新蒙巴萨

初步报告证实城市已遭严重破坏且伤亡惨重

UNSC军事领袖已经枕戈待旦

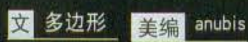
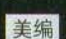
训练有素的ODST部队准备从低轨道的军舰上突袭星盟航空母舰

这是近乎自杀式的危险行动

但ODST是精英中的精英

拯救新蒙巴萨将是整个战役中最重要的任务

| 光环3 天降神兵 | | Microsoft | 主视点射击 |
|---|---|---|---|
| X360 | HALO 3 ODST | | 美版 |
| | 2009年9月22日 | 1人 | 49.99美元 |
| | 无对应周边 | | |

文 多边形　美编 anubis

# 系统篇




## 本作与《光环 3》的区别

由于本作的主角为 ODST 而非超级斯巴达战士，所以人物性能与装备发生了一定的改变，具体请查看下表。由于性能和装备的改变，一些以往的打法不再适用，所以本作的战斗以游击战为主，尽量避免和大批敌人正面冲锋，急救包的使用也要恰到好处。同时由于缺少感应雷达，所以要多多观察周围环境尤其要小心敌人狙击手。

| 加强的性能 | 减弱的性能 |
|---|---|
| ODST 装备有 VISR 侦查系统，该侦查系统会提供很多实用功能，包括分辨敌我单位，分辨任务关键物品，提供城市地图以及设置目标路径等 | 不可双手持枪 |
| | 跳跃能力相对减弱 |
| | 近身肉搏能力相对减弱 |
| M6 手枪增加 2 倍聚焦且能对无甲单位一枪爆头，SMG 冲锋枪则加装了消声器和 2 倍聚焦 | 无法使用护盾等战斗装置 |
| | 无法使用感应雷达 |
| ODST 可携带手雷数量增加为每种 3 枚。 | 生命值减少后只能通过急救包来回复 |
| | 武器后坐力增[illegible] |



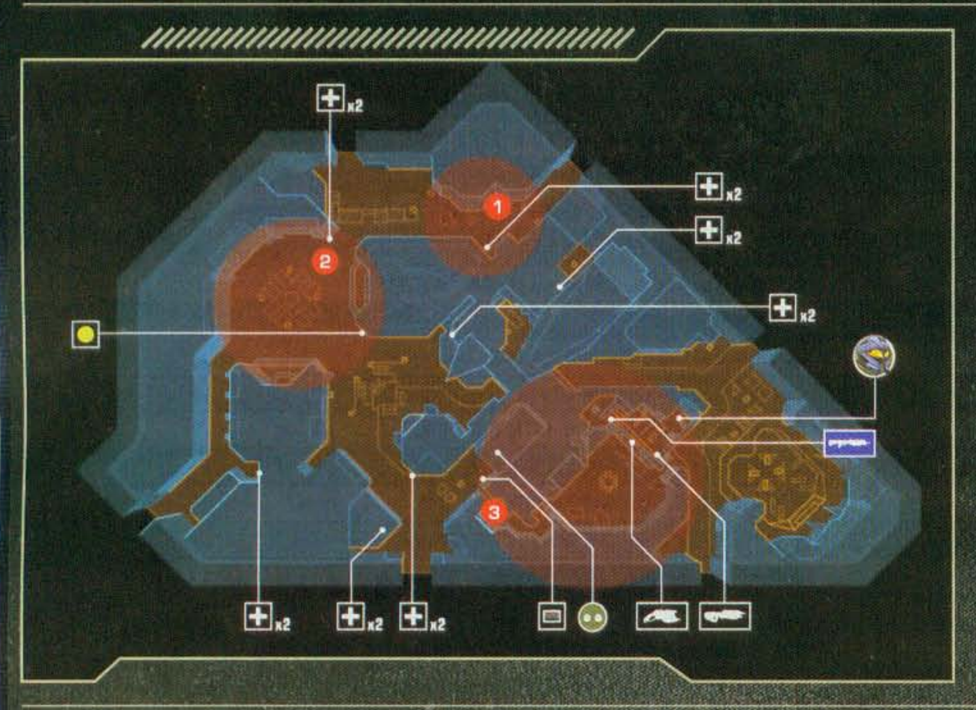
# 成就列表

| 图标 | 成就名 | 分数 | 描述 |
|---|---|---|---|
| | 塔亚利广场 | 30 | 正常或以上难度完成关卡「塔亚利广场」并解锁持久战角色 Buck |
| | 生态区 | 30 | 正常或以上难度完成关卡「生态区」并解锁持久战角色 Dutch |
| | 奇智哥大道 | 30 | 正常或以上难度完成关卡「奇智哥大道」并解锁持久战角色 Mickey |
| | ONI 第一区 | 30 | 正常或以上难度完成关卡「ONI 第一区」并解锁持久战地图「第一区」 |
| | 新蒙巴萨警察总部 | 30 | 正常或以上难度完成关卡「新蒙巴萨警察总部」并解锁持久战角色 Romeo |
| | 奇科旺地铁站 | 30 | 正常或以上难度完成关卡「奇科旺地铁站」 |
| | 资料中心 | 50 | 正常或以上难度完成关卡「数据中心」并解锁持久战地图「10 号深渊」 |
| | 海岸公路 | 50 | 正常或以上难度完成关卡「海岸公路」并解锁持久战地图「最后出口」 |
| | 完成战役：正常 | 100 | 以正常难度完成战役，解锁战役大厅选项「蒙巴萨街道」 |
| | 完成战役：英雄 | 100 | 以英雄难度完成战役 |
| | 完成战役：传奇 | 100 | 以传奇难度完成战役并解锁持久战角色 Dare |
| | 观光客 | 5 | 存取城市地图并下载到你的 VISR |
| | 大肆捣乱 | 5 | 单人或合作，在夜晚关卡杀死 10 名星盟工程师 |
| | 善良的撒马利亚人 | 20 | 单人或合作，在整个战役的夜晚关卡不杀死星盟工程师 |
| | 亡魂号克星 | 5 | 在关卡「生态区」摧毁所有亡魂坦克 |
| | 双管齐下 | 5 | 在关卡「奇智哥大道」以火箭筒杀死 10 名敌人 |
| | 激光杀手 | 5 | 在关卡「ONI 第一区」以斯巴达激光杀死 10 名敌人 |
| | 爆头专家 | 5 | 在关卡「新蒙巴萨警察总部」以爆头杀死 15 名敌人 |
| | 就爱玩火 | 5 | 在关卡「资料中心」以火焰喷射器杀死 10 名敌人 |
| | 狂人 | 5 | 开启至少一个骷髅完成任意关卡 |
| | 不公平交易 | 5 | 与电脑友军交换武器 |
| | 菜鸟警探 | 10 | 找到第 1 条解谜的线索 |
| | 老鸟警探 | 10 | 单人或合作找到第 3 条解谜的线索 |
| | 超级警探 | 10 | 单人或合作找到最后一条解谜的线索 |
| | 入门影音玩家 | 5 | 找到第 1 则语音记录 |
| | 高级影音玩家 | 15 | 单人或合作找到 3 则声音记录 |
| | 顺风耳 | 30 | 单人或合作找到 15 则声音记录 |
| | 影音达人 | 75 | 单人或合作找到全部 30 则声音记录 |
| | 枪林弹雨：战坑 | 10 | 在「战坑」地图获得 20 万分 |
| | 枪林弹雨：失散的伙伴 | 10 | 在「失散的伙伴」地图获得 20 万分 |
| | 枪林弹雨：安全区 | 10 | 在「安全区」地图获得 20 万分 |
| | 枪林弹雨：集结点 | 10 | 在「集合点」地图获得 20 万分 |
| | 枪林弹雨：第一区 | 10 | 在「第一区」地图获得 20 万分 |
| | 枪林弹雨：迎风面 | 10 | 在「迎面风」地图获得 20 万分 |
| | 枪林弹雨：深渊十境 | 10 | 在「深渊十境」地图获得 20 万分 |
| | 枪林弹雨：最后出口 | 10 | 在「最后出口」地图获得 20 万分 |
| | 机智过人 | 10 | 不杀死不开枪助攻任意一名敌人完成一个回合 |
| | 治愈 | 5 | 找到第一部医疗机，并自行进行治疗 |
| | 嘣，爆头 | 5 | 在任意关卡以手枪爆头杀死 10 名敌人 |
| | 有够粘！ | 5 | 在任意关卡以粘雷方式杀死 5 名敌人 |
| | 黑暗时刻 | 5 | 在任意关卡使用 VISR 模式时杀死 5 名敌人 |
| | 小心我的衣服！ | 5 | 在任意关卡以电浆手枪蓄力破甲破盾并迅速杀死 10 名敌人 |
| | 致命刺针 | 5 | 在任意关卡以刺针枪爆裂杀死 10 名敌人 |
| | 轰！ | 5 | 在任意关卡以电浆手枪蓄力瘫痪载具并迅速杀死驾驶者 |
| | 电玩大师挑战：经典 | 25 | 不开枪和投掷手雷，Live 单人传奇难度完成任意战役关卡。 |
| | 电玩大师挑战：忍耐 | 25 | Live 四人合作通过英雄难度的持久战任意地图的第 4 关 |
| | 电玩大师挑战：似曾相识 | 25 | Live 四人合作开启「铁锤」骷髅完成传奇难度的「海岸公路」战役关卡，不能使用疣猪和天蝎 |

# MISSION 0
## 准备空降



关卡主角：菜鸟
关卡时间：2552 年 10 月 23 日



作为游戏的第一个关卡，主要作用还是教学与热身。剧情动画过后，刚刚从座舱里醒来的菜鸟根据提示开启空降舱的 4 个爆破螺栓，将舱门弹出后即可跳落到地面，注意这里受伤的状态实际上是为了告诉玩家，战斗护甲的能量在一定时间后是可以自动回复的，这一点与《光环 3》中的士官长是基本相同的，但是玩家的体力是无法自动回复的，必须要寻找补血剂才能回复。

根据提示来到终端机前，按下 RB 键操作后即可使用 VISR 系统，这个系统的主要作用有两个，第一、用 X 键开启 VISR 侦查系统后可以帮助玩家识别当前视线内的物体与敌人，例如红色框为敌人、绿色框为友军、蓝色框为武器、黄色框为重要物品等等；第二、按下 BACK 键打开 VISR 地图系统，可以通过中控电脑连线查看当前所在区域的地图、目的地、敌人以及其他重要设施，并且玩家可以在地图上标注地标，以帮助自己识别方向等。

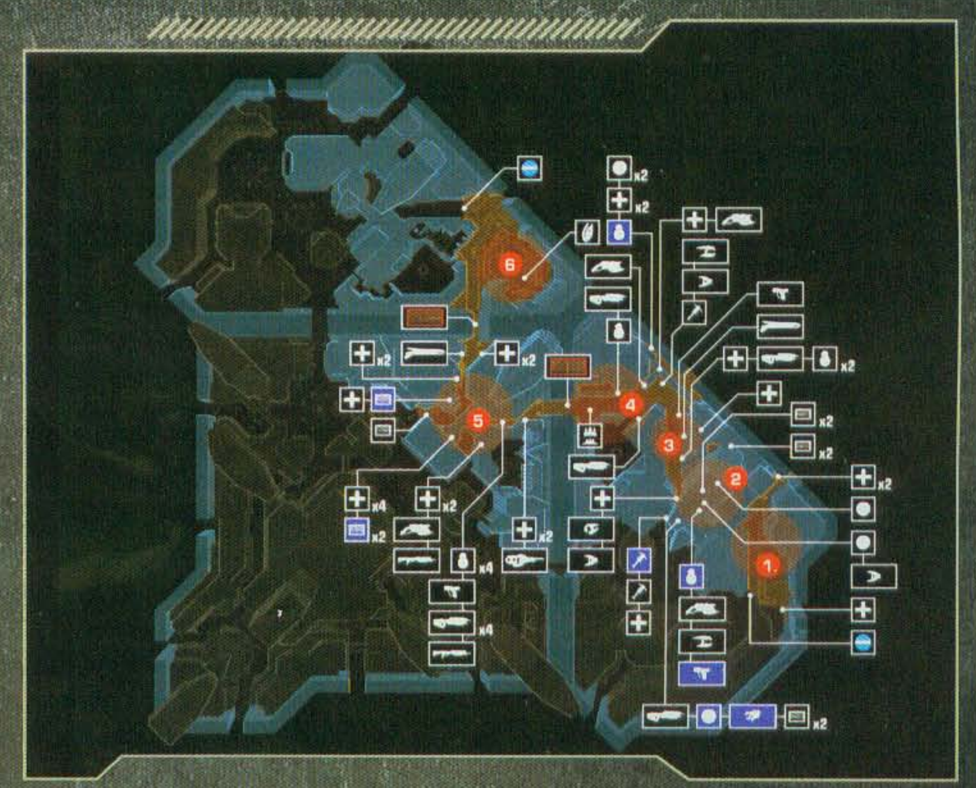
之后就比较简单了，根据地图上蓝色光圈的提示前往目的地，途中会遇到些许巡逻的敌兵，干掉他们或者绕路避开他们。来到目的地建筑的二楼后，找到嵌在墙上的头盔，即可完成任务，并同时引发剧情回闪，开启其他角色的相关任务。

# MISSION 1
## 塔亚利广场



关卡主角：Buck
关卡时间：突降着陆后
触发物品：Dare 的头盔

任务一开始，Buck 即遭遇到一票敌兵，除了野猪兽外，还有鬼面兽，需要小心对付。之后会遇到在高处用电浆炮台阻击 Buck 的敌兵，干掉操作手后即可按 RB 键操作该炮台，并且还可按 B 键拆下炮台，边走边打（不过这时炮台的弹药就有限制了，打完就没用了）。后期还会遇到拿星盟卡宾枪的敌人，这种武器是 Buck 最有力的补充。在陆战队与星盟部队交战的广场上，会有大批敌人，并且在远处还有狙击手，要优先清除掉。在干掉大部分敌人后，鬼面兽队长会出现，这两名队长可谓是钢筋铁骨，打起来十分费力，而他们的攻击对于 Buck 来说最多两下即可要了命。如果手中有黏着手雷的话，会让战斗稍微轻松点，否则还是尽量离远一点打吧。来到目的地撬开坠毁的空降舱后即可完成任务。



# MISSION X
# 蒙巴萨街道



关卡主角：菜鸟
关卡时间：突降着陆 6 小时后

这个任务可以说是触发整个游戏流程的任务。接续之前的菜鸟找到头盔后，他将继续在新蒙巴萨的街道中寻找散落在各处的 ODST 队友，而每找到一个关键物品（例如上一关的 Dare 头盔）都会引发剧情闪回，从而开启与之相关队友的任务（例如上一关 Buck 的任务）。所以这个任务是穿插在其他任务之间的，或者说是其他任务穿插在这个任务之间。由于有着 VISR 系统的帮助，地图上标注了每一个关键物品的位置，寻找过程中除了敌兵的伏击外，没有任何需要解谜的地方，所以这个任务基本上没有什么难度，而且上述任务除了第一个外，其他四个任务的顺序可任意进行，玩家根据找到的物品来寻找后文中相应的关卡攻略来进行即可。当以上所有任务完成后，才会触发最终的“资料中心”任务（详见后），这里不再详述每个关键物品的寻找方法，玩家可根据游戏中的提示来寻找，也可参考如下的地图来进行。

（特别提醒：当你在剧情任务进行的过程中，如果没有到达最后“资料中心”任务的话，建议不要在战役大厅选择其他任务进行，否则会导致这几个任务的进度被清空，当你再继续剧情任务的话，这几个任务又必须要全部重新来过。）

| 套数 | 军需品 | 所需条件 |
|---|---|---|
| 1 | 狙击 x2、狙击弹药 x2、手枪 x4、微冲 x4、手雷 x4 | 完成“准备空降”，找到 4 个录音文件 |
| 2 | 手枪 x4、微冲 x4、手雷 x4、猫鼬号 x2 | 完成任意 3 个任务，找到 8 个录音文件 |
| 3 | 火箭 x2、火箭弹药 x2、手枪 x4、微冲 x4、手雷 x4 | 完成任意 4 个任务，找到 16 个录音文件 |

DISTRICT 0
DISTRICT 1
DISTRICT 2
DISTRICT 3
DISTRICT 4
DISTRICT 5
DISTRICT 6
DISTRICT 7
DISTRICT 8
DISTRICT 9
DISTRICT 10

## 关卡备注

1．在该关卡中，存在着 29 个录音文件，收集齐这 29 个文件后，在最后“资料中心”任务中会根据剧情安排获得第 30 个也就是最后一个录音文件，同时解开“影音达人”的成就。（有关录音文件详细位置，在本书的特企《成就集中赢》有详细介绍，请参看 51 页。）

2．在剧情任务过程中，可能会遇到某些区域无法前往的情况，请不要担心无法收集成就。正常剧情任务全部完成后（必须是正常以上难度），在主菜单的战役大厅里可以再次选择这个任务，这时所有的区域就已经全部开放了，玩家可在这里安心收集录音文件。

3．在蒙巴萨街道里共有7个军需补给站，里面有武器、弹药和猫鼬号可供菜鸟使用。每个补给站内有三套军需品，需要开启相应的关卡任务以及找到相应数量的录音文件后才可使用，下表为每套军需品的内容和解锁所需的条件。

# MISSION 2
# 生态区



关卡主角：Dutch
关卡时间：突降着陆 30 分钟后
触发物品：无人飞行组件

这关是游戏中第一次载具战。降落在新蒙巴萨野生动物园的Dutch很快就遇到了在该地区与星盟部队纠缠中的陆战队，这支部队虽然伤亡惨重，但是大部分载具却基本完好无损，Dutch从关卡一开始就可以乘坐载具与敌人展开激战，不过别忘了敌人也有妖姬号、幽灵号、亡魂号以及凶狠的风火轮在前面等待着你。

由于一开始Dutch手中即有斯巴达镭射炮，所以在途中遇到亡魂号的时候别忘了顺便解开相关的成就。另外注意的是如果载具报销了，你也会跟着玩完，所以看到载具屁股冒烟的时候最好能换一辆，途中有不少可以替换的载具，再说实在不行还可以抢下敌人的亡魂号来用。

流程方面没有什么难点，记得要优先干掉手持燃料炮的鬼面兽，不然这一炮打在疣猪号身上可吃不消。最后来到山顶的位置，干掉最后一架亡魂号之后Dutch从悬崖的裂口冲下去，回到了蒙巴萨街道。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

UPLIFT RESERVE MONUMENT

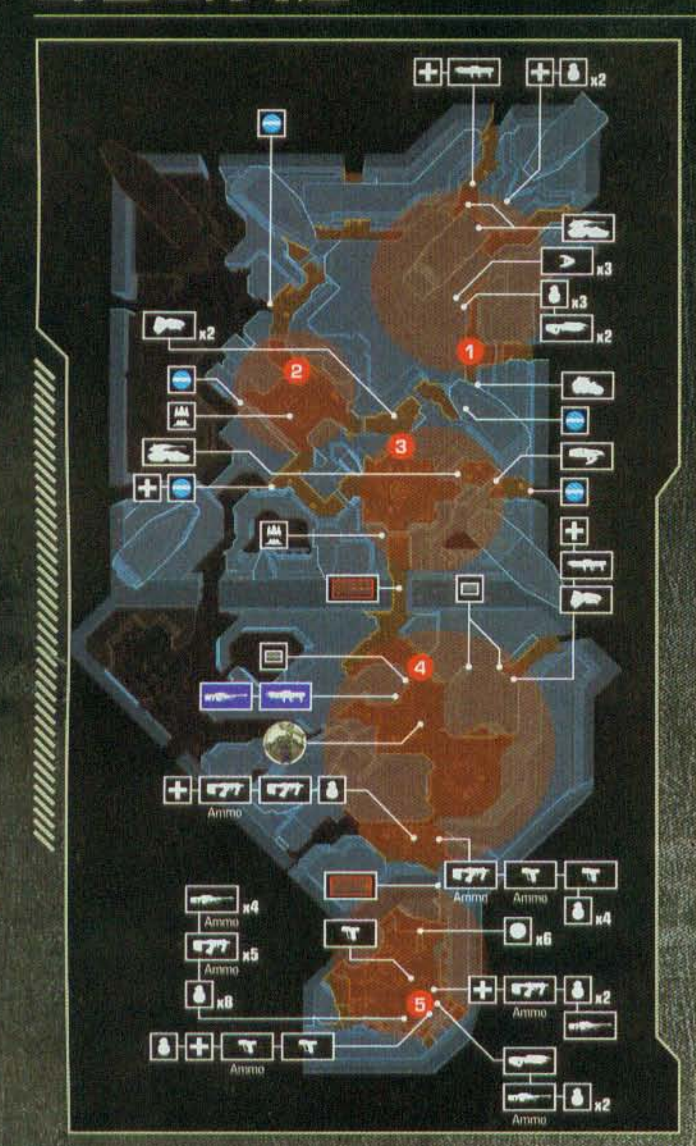
TETHER WRECKAGE

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

# MISSION 3
# 奇智哥大道

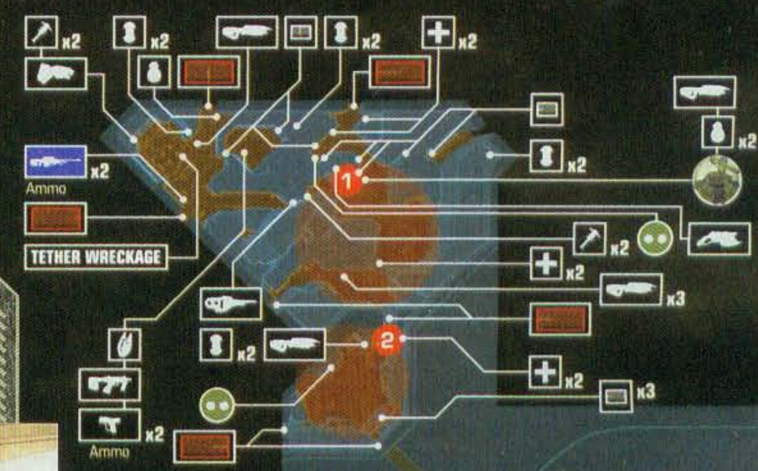


关卡主角：Mickey
关卡时间：突降着陆 90 分钟后
触发物品：电磁机 枪




任务一开始，玩家便处于敌兵与亡魂号的包围之中。不过不用担心，因为你很快就能找到一辆天蝎号坦克供你驾驭，这样剩下的事情就很简单了。沿途的敌兵根本无法阻拦天蝎号的前进，就算是幽灵号和亡魂号在天蝎号强大的火力下也是不堪一击，而之前困扰玩家的炮台在天蝎号面前也不是问题。惟一需要注意的拿着火箭炮的敌人，他们往往在建筑物后躲来躲去，伺机发射炮弹来消耗天蝎号的护甲，如果连续挨上几炮也不是闹着玩的。

在与 Dutch 以及其他陆战队会合之后，继续前进一段距离，之后就不得不下车徒步前进，然而就此落入了敌人的包围圈之中。这里也算是"枪林弹雨"模式的首次演练，你和 Dutch 二人独自防守这一地点，除了不断涌入的敌兵外，远处还有一家亡魂号虎视眈眈。可以利用身后的路线从侧面绕到亡魂号背后并优先将它搞掉。之后就可以"偷懒"，躲在某个安全的地方，让"刀枪不入"的 Dutch 去慢慢收拾那些敌兵吧，把敌兵清理光之后即可完成任务。

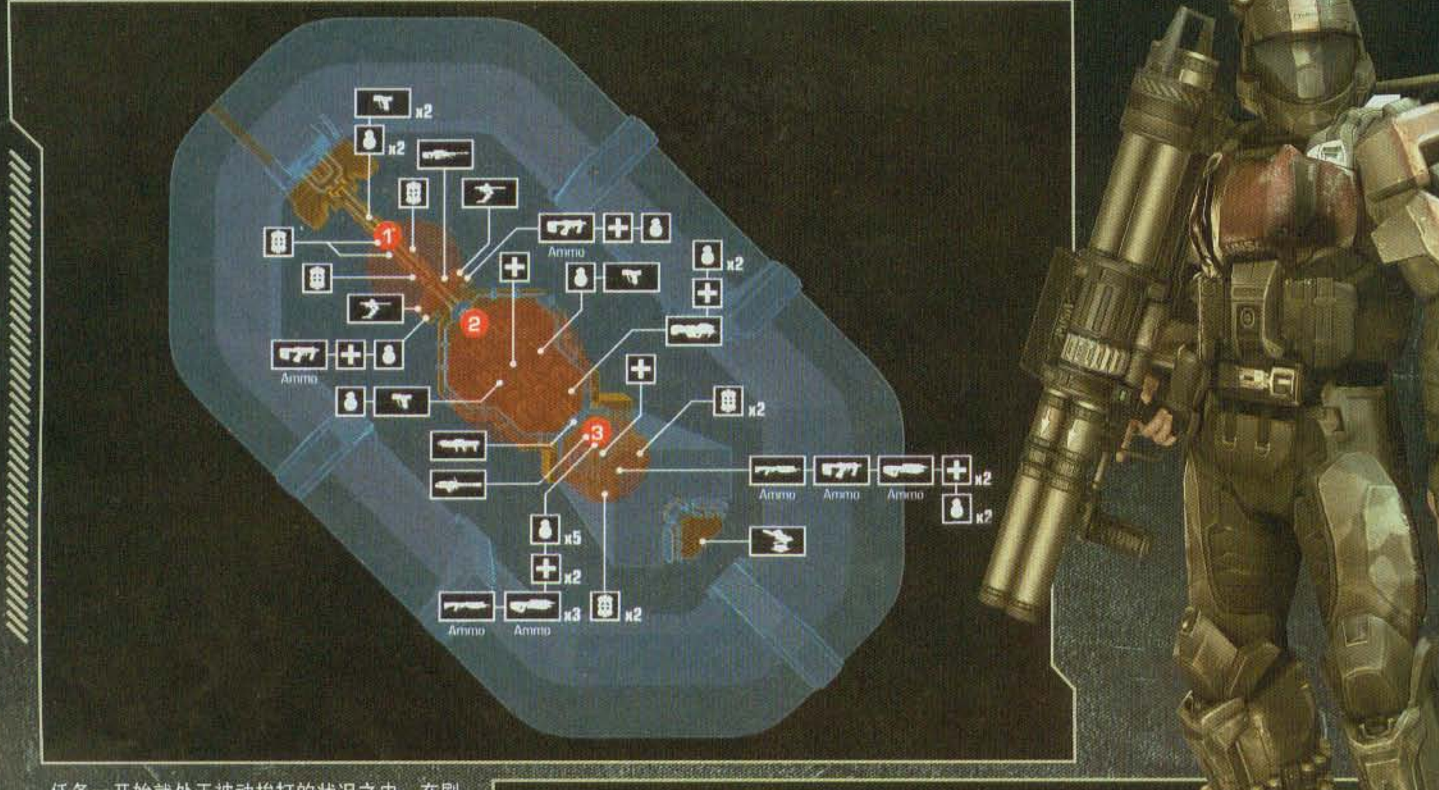


# MISSION 4

## ONI 第一区



关卡主角：Dutch
关卡时间：突降着陆 2 小时后
触发物品：遥控引爆器

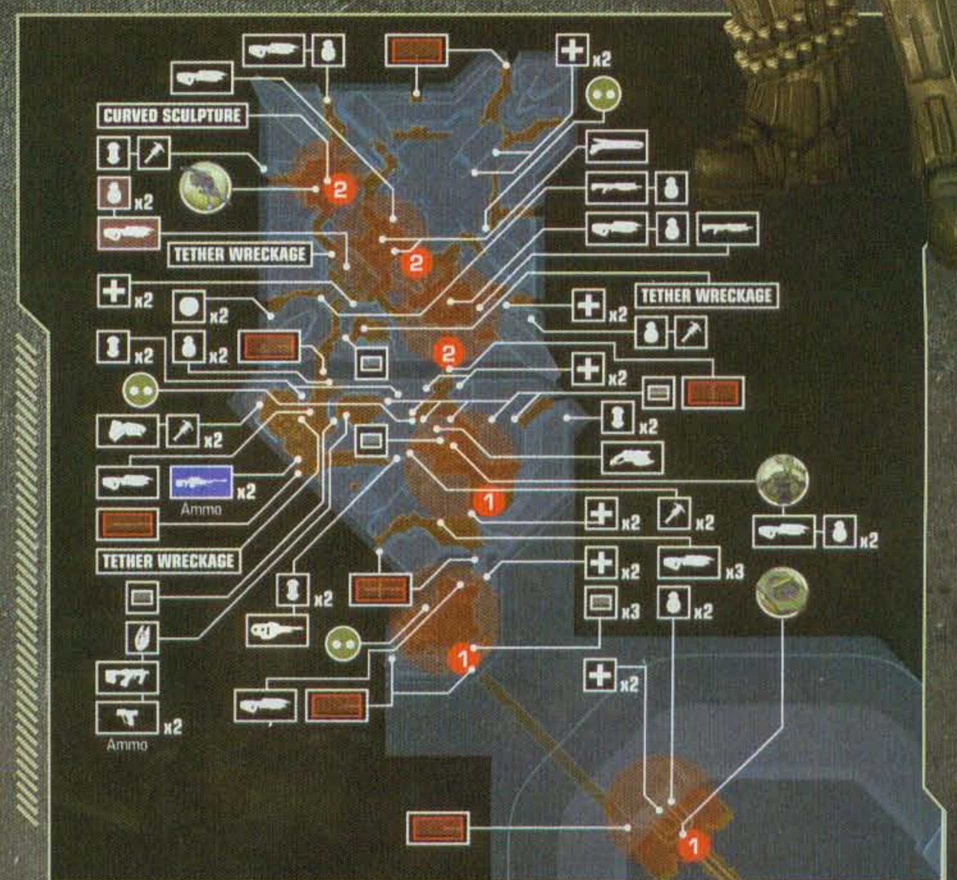



任务一开始就处于被动挨打的状况之中，在剧情过后一边撤退一边开启桥上的爆炸装置，到达桥的另一端后，还需要抵抗一阵敌人的攻击，利用可穿透攻击的斯巴达镭射炮来干掉涌上来的鬼面兽，之后根据提示启动炸弹炸毁大桥，断绝掉敌人的来路。

之后继续往建筑内撤退，穿过地下通道，来到庭院内帮助友军清理这个区域的敌兵。这里注意优先干掉威胁最大的两个鬼面兽队长，杂兵可以在后面慢慢收拾。在对面平台与队友会合后，在左右两侧各有一挺机枪可以使用，而这时星盟的大部队也赶到了。注意当机枪架在底座上使用的时候，子弹是无限的，而一旦你拆下来就有子弹数量的限制了，请根据战斗的状况来决定是否要拆下来边走边打。

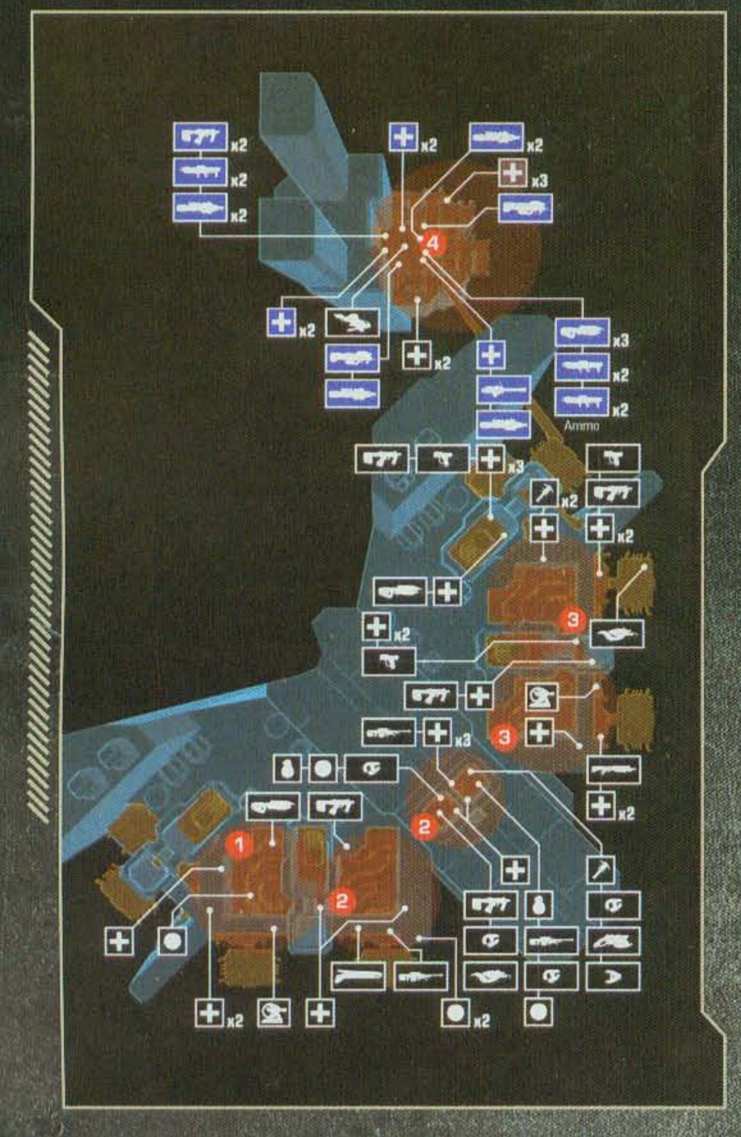
抵挡住敌兵的几波攻击后，跟随大部队撤退到ONI 大楼内部，在中央大厅有一部机枪可以使用。第一批敌人会从正面突袭过来，机枪可以不用拆下来，而第二批敌人会从背后绕过来攻击，因为角度的问题，在需要火力的时候就必须要把机枪拆下来了。

清理完毕后跟着队友乘坐电梯来到楼顶，注意中途会有兵蜂的追击，要留意头顶的情况。来到楼顶后还会遇到一波装备有飞行器的鬼面兽，注意不要硬拼，打不过就退回到电梯去喘息一下，你无敌的队友会帮你清理。最后登上前来接应的友军运输机即可完成本关。



# MISSION 5
# 新蒙巴萨警察总部

关卡主角：Romeo
关卡时间：突降着陆 3 小时后
触发物品：狙击步枪

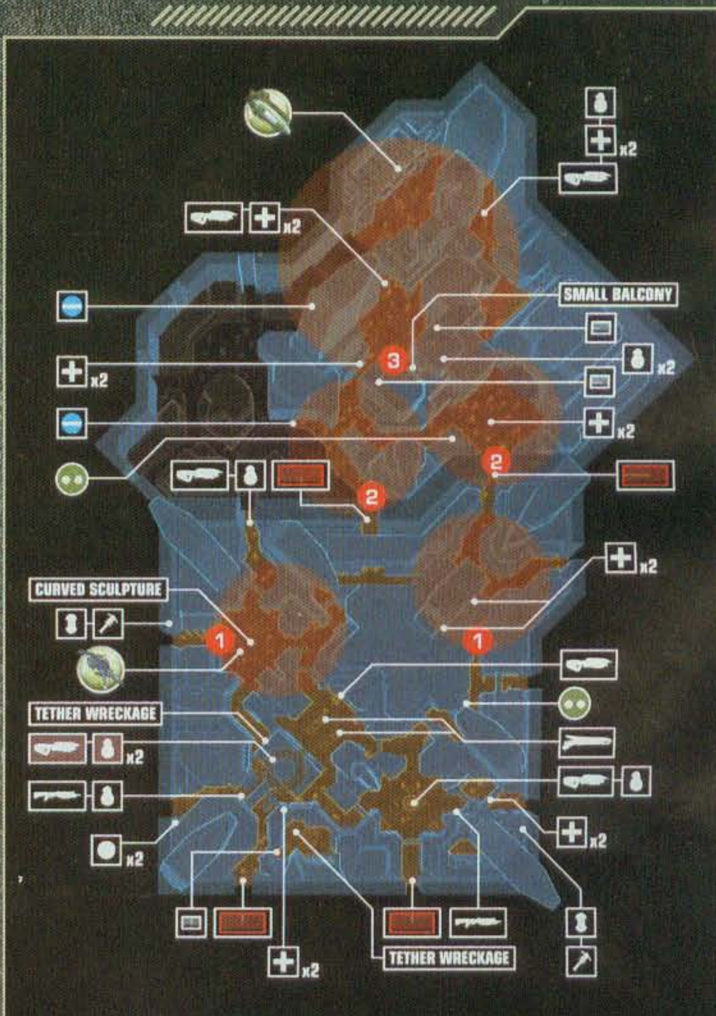



首先注意这一关的触发物品“狙击步枪”是挂在半空中的，大家不要一味只盯着地面寻找。

任务开始后，狙击手 Romeo 跟随队友前进，前往运输机坠落的地点。在开阔地带会遇到不少敌兵，手中的狙击枪就留给鬼面兽和躲在炮塔后面的野猪兽吧，中距离的杂兵用小手枪开聚焦功能（按下右摇杆）就可以轻松搞定。狙击枪的子弹不多，所以要节约使用，争取做到一枪干掉一个，中途有不少敌兵掉落的武器可以使用，但用完了之后别忘了换回狙击枪。连续通过两个室内场景后，出门在远端的高处铁管上有狙击手，干掉他们后，在平台远端又有装备飞行道具的鬼面兽来袭，场景内有暗影炮可以使用。

在第三个室内场景过后，继续前往停机坪，在这里可以看见在对面的队友 Mickey 和 Dutch。走过摇摇晃晃的铁管后即可来到与队友的汇合地点，从这里开始又是一场艰苦的防御战。由于所在平台的面积狭小，相对而言防守起来比较容易集中火力，加上平台上布满了重型武器，例如斯巴达镭射炮、机关枪、飞弹发射器等等，所以面对空中的妖姬号时千万不要手软，而当星盟的魅影运输机出现时，就意味着大批敌兵的到来，所以尽可能提前把运输机干掉。如果敌兵冲上了平台，可以扔给队友去招呼，不过也不要只顾着扛着大家伙跑来跑去，面积狭小的平台回避起来不是那么容易。扛住敌人几波进攻后，即可完成任务。





# MISSION 6
## 奇科旺地铁站



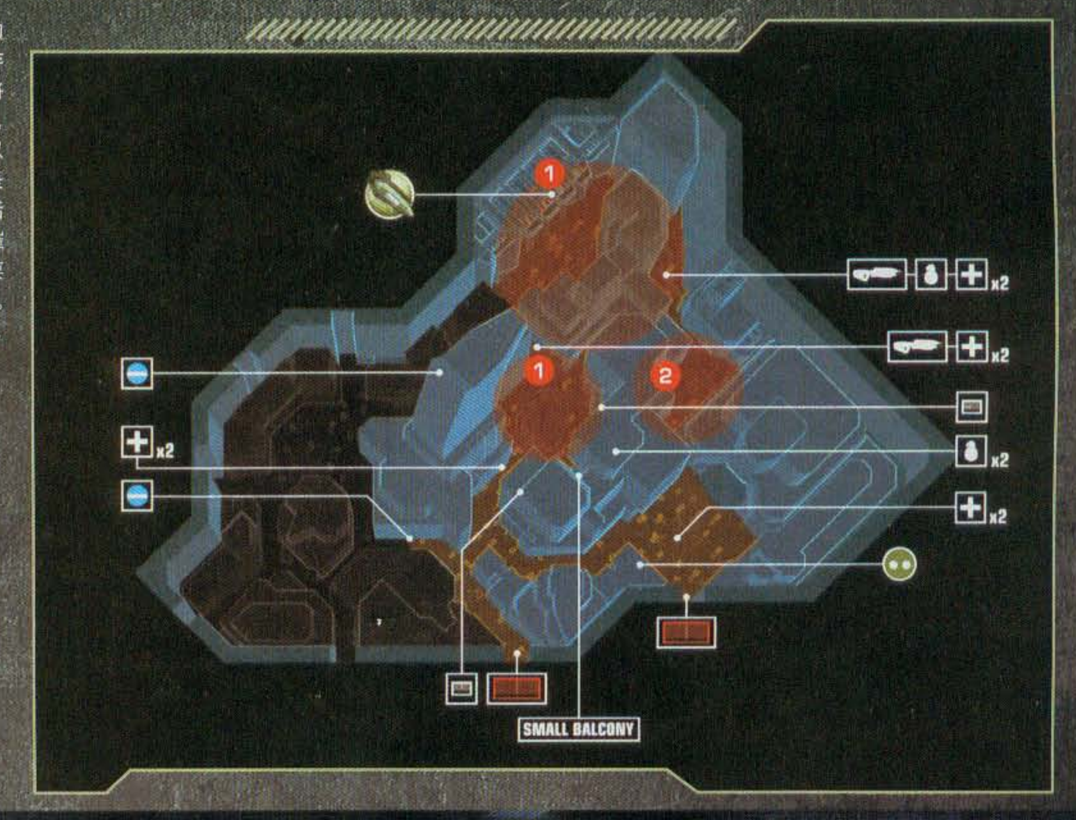
关卡主角：Buck
关卡时间：突降着陆5小时后
触发物品：生化泡沫罐

这是游戏中惟一一个可以乘坐飞行载具的关卡，玩家们可以好好体验。

任务开始后先徒步前进，遇到第一批敌兵后可以选择把他们清理干净，或者是直接冲到妖姬号那边抢先起飞，不过这期间要注意魅影号强力火炮的攻击。等起飞后地上的杂兵就是你的下饭菜了，接下来尽量把地面的杂兵收拾干净，等队友们把魅影号抢到手之后，便可以开始本关的正式任务了。

一路随着魅影号前进，途中注意掩护行动迟缓的魅影号，如果自身的妖姬号受损严重，那么到地面去换一台就好了，反正地面上多的是。地面的敌兵有手持重型武器的鬼面兽，注意利用妖姬号的翻滚（左摇杆+A键）来躲避炮火。通过第一扇大门后，第二个大场景里的敌人主要是空中的妖姬号，不过他们也不会是你的对手。在第二扇大门前，需要玩家降落到地面去手动开启大门，在第三个大场景里面是亡魂号和杂兵的组合，更要注意亡魂号的强大火力。地面有一种可以击毁的类似能量储存罐的装置，可以引爆它来炸飞周围的敌人。之后的大门需要玩家徒步前进，在室内消灭一大票敌兵后才能去开启大门的开关，注意这里有手持重力锤的鬼面兽，不要与他们正面冲突，多利用地形迂回消灭他们，此外还有隐身的鬼面兽，用VISR侦查系统可以看到他们的轮廓。开启开关后别忘了返回去继续乘坐妖姬号。

最后一个大场景里的敌人是庞大的圣甲虫号，干掉周围的亡魂号和能量储存罐之后，可以强行跳到圣甲虫号身上，将表面的敌兵收拾干净后，直接取其要害。在高难度下这种作战方式有些困难，可以先绕着圣甲虫号，躲避炮火的同时攻击圣甲虫号的腿部，待其蹲下后，再绕到背后去攻击背部的核心部位，即可将其彻底摧毁。注意当圣甲虫号要爆炸的时候可不要凑近看热闹，爆炸的余波是有攻击力的。打开最后一扇门后，收拾掉门内的敌兵，摧毁目标后完成本关。




卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

# MISSION 7
## 资料中心

关卡主角：菜鸟
关卡时间：突降着陆 6 小时后





正在新蒙巴萨四处搜寻 ODST 队友踪迹的菜鸟忽然接到了 Dare 上尉的求救信号，她仍在 ONI 大楼内，赶紧前往营救吧。任务一开始应该能在军需补给站找到猫鼬号，这样乘坐它便可基本无视路上的敌兵，直接冲向目标地点。

进入 ONI 大楼后，这里的战斗分为三个阶段，第一个阶段的敌人不多，路线也比较简单，基本上没有什么难点。在遇到一名警卫后，进入第二阶段，一开始就有兵蜂冲出来骚扰，进入通道后，利用队友“无敌”特性，尽量让他冲在前面帮你开路，如果拿到什么强力武器也可以与他交换，毕竟他手中的武器是无限弹药的，不过他的缺点是无法主动攻击隐形的鬼面兽，这种敌人就必须要你自己上阵了。到达路线的尽头后，接通服务器打开通道入口，战斗进入第三阶段，这也是最头疼的一个阶段，因为这名无敌的警卫在剧情过后就被杀死了(如果你之前收集了 29 个录音文件，这里会由他带你去拿第 30 个，不过最后还是个死)，而等待着你的是大批的兵蜂、野猪兽、狙击豺狼、鬼面兽和鬼面兽队长，一个不小心就会被这些敌兵围殴致死。尽量利用狙击步枪在远处消灭敌人，而捡到的重机枪以及火箭炮等武器也不要随意浪费，坚持到 Dare 上尉躲藏的房间里后即可完成这个阶段。

剧情过后，需要与 Dare 上尉一起护送星盟工程师撤退，出门后干掉第一波敌兵后还能与之前特地赶来营救 Dare 上尉的 Buck 队长汇合，让这对夫妻档为你殿后吧，你可以安安心心护送星盟工程师撤退，直到最后的门前，让工程师打开门，即可完成本关。

# MISSION 8
## 海岸公路



关卡主角：菜鸟
关卡时间：突降着陆 6 小时后

终于来到了游戏的最后一关，与系列传统保持一致的是，本关依然是载具脱逃战，配合着激昂的音乐，玩家的热血一定会被调动起来。

大逃亡过程中，提醒大家注意两点：第一，优先保护星盟工程师，并且尽可能留在它身边，因为它可以为附近的友军提供无敌的护甲，不过这并不意味着它就是安全的，它自身还是会遭到攻击的；第二，驾驶载具的过程中，请靠左行，因为右边的道路是留给 Dare 驾驶的巨象号武装运输车的，而且这辆运输车不会因为看到你在路中间就停下来，而是会直愣愣地朝你撞过去，如果不小心卡在什么地方，你就等着被 Dare 上尉碾死吧……

乘上疣猪号之后，前几段路上的敌人不多，玩家可安心前进。通过四扇大门后，可以找到装备了电磁炮的疣猪号，不过这之后敌人的数量与火力也凶猛起来，路上千万要小心，切不可鲁莽行事。在击毁一架亡魂号之后，玩家可以登上一辆天蝎号坦克，强大的火炮令随后的路途如履平地，直到来到一处地下通道前。

接下来需要镇守的，就是穿过通道的这处建筑了，开阔的广场没有绝对的死角，玩家们还是老老实实躲在建筑里吧，把手中的重武器交给队友们，让他们去干脏活累活。在大门两侧平台上有机枪可以使用，多少能用无限子弹清理几票敌兵，不过最后一波鬼面兽军团还是蛮吃力的，只要坚守住就可以迎来最后的胜利了！

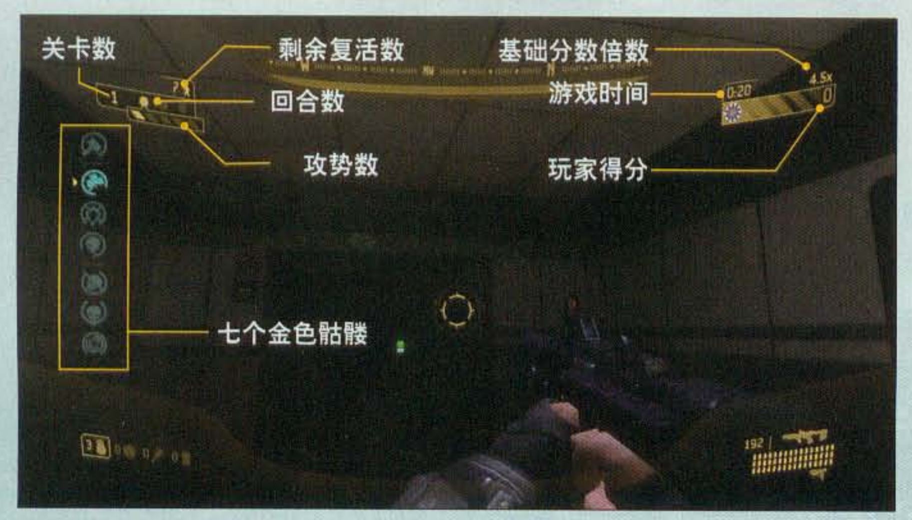
随着激动人心的主题音乐响起，Romeo 和 Dutch 他们驾驶着之前抢来的魅影号姗姗来迟，很快就把围攻的敌兵打了个屁滚尿流，待菜鸟他们登上魅影号之后，游戏宣告结束，精英中的精英——ODST 部队出色地完成了任务！（特别提醒：制作人员名单千万别跳过，之后还有一段剧情。）



# 特别篇

细心的玩家在游戏任务流程中会发现，类似于“守卫某个地点”的任务颇多，其实这正是BUNGIE为“枪林弹雨”模式安排的预演。“枪林弹雨”顾名思义，玩家要在敌人炮火的夹缝间求生存，此模式类似于《战争机器2》的持久战和《使命召唤 战火世界》的丧尸模式，玩家要在一张固定的地图内进行防守，敌人会逐波的前来进攻。每波除了会加强敌人之外，还会自动开启具有负面影响的骷髅给玩家造成麻烦。此模式最好是在线上4人合作，单机作战不但难度较高，乐趣也会减少许多。

## 模式简介




1. 此模式以关卡的方式进行，每个关卡包括3个回合，每个回合又包括5波敌人的攻势，画面左上方数字表示当前关卡数，黄色圆球表示当前回合数，竖线则表示当前是第几波敌人攻势，敌人攻势波数随着时间增加，即使玩家没有清理完毕本波的敌人，下波攻势在时间到达后也会开始，另外随着游戏的进行玩家得分的基准倍数也会上升。

2. 关卡开始后玩家的团队会共享7次复活数，一旦复活数耗尽则游戏结束，每回合结束后都会补充复活数并重置固定武器载具和医疗包。

3. 游戏开始前可以自由选择开启4个银色骷髅，进入游戏后随着回合数的增加，系统会自动开启画面左侧金色骷髅来增加游戏难度。

5. 连续杀死敌人可以形成连锁，连锁会增加分数。

6. 每两个关卡之间会有一个持续一分钟的奖励关，奖励关中会开启全部金色骷髅，玩家获得的分数会翻倍，在结束时系统还会根据分数奖励复活数，但是奖励关中只要有人阵亡，奖励关就会立即结束。

## 几种主要敌人的打法

**野猪兽**：野猪兽不难打，但是很难缠，尤其是成群的野猪兽一起扔手雷是非常恐怖的。对付野猪兽的时候自身保持左右平移状态，准心在水平位置偏下点，然后用点射型武器直接打头即可，熟悉后玩家会发现野猪兽爆头很容易。

**豺狼兽**：豺狼兽在持有盾牌前进的时候，其盾牌边缘有缺口，对缺口处打一枪即可使其后仰，然后立即打头就可毙命。

**鬼面兽**：远距离时候打头就可以，近距离时先破甲，然后上前肉搏，对付重型鬼面兽和鬼面兽队长的时候使用手雷效果不错。

**兵锋**：兵锋的移动速度很快，但是血量较低，只要瞄准技术不差就可以很快解决，注意要避免被成群兵锋围攻。

## 骷髅作用一览

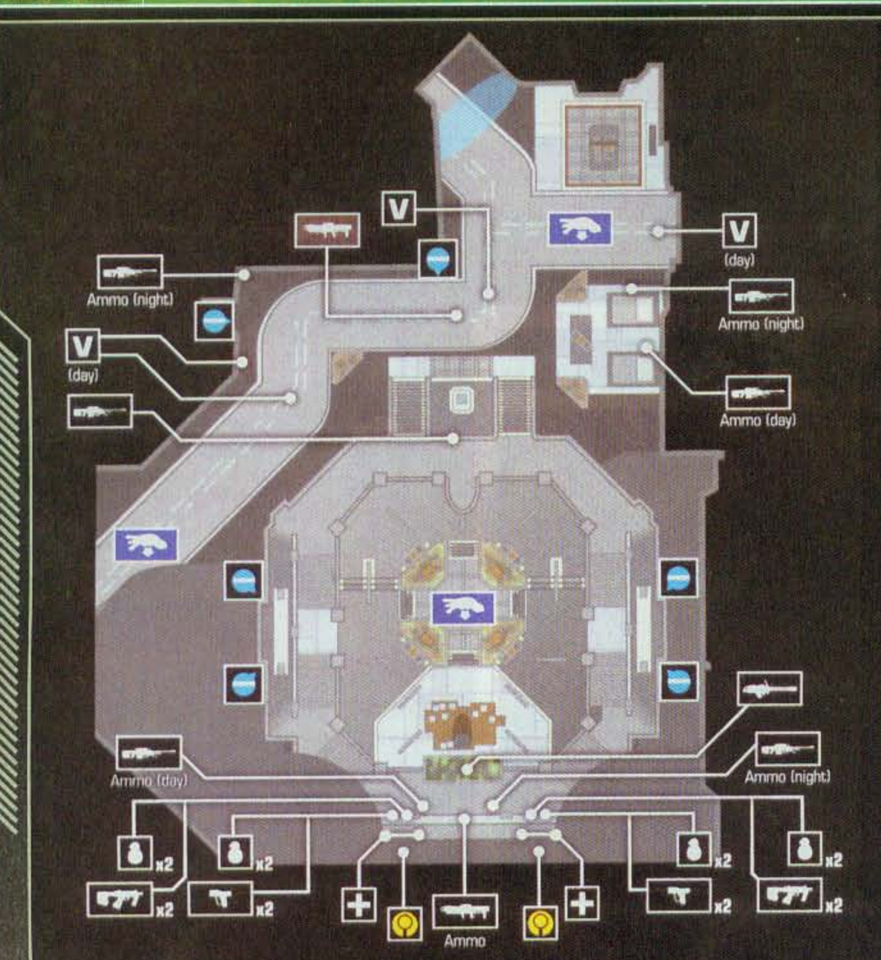
| 银色骷髅 | |
|---|---|
| 失明 | 不显示HUD和所持武器。 |
| 铃铛 | 增加爆炸后的飞震力度。 |
| 野猪兽生日派对 | 野猪兽被爆头后会出现礼花。 |
| 我搞不好是你老爸 | 开启敌人隐藏对话。 |

| 金色骷髅（按照左图从上到下的顺序） | |
|---|---|
| 铁锤 | 关闭再生功能。 |
| 算你倒霉 | 敌人善于躲避攻击。 |
| 接住 | 敌人擅于扔手雷。 |
| 黑眼 | 护甲受损后，只有通过近战攻击才能回复。 |
| 歪斜 | 敌人护盾可以反弹子弹。 |
| 饥荒 | 敌人死后落下武器弹药数减少。 |
| 神话 | 敌人生命值翻倍。 |

## 基本心得

本段内容只是介绍了初期关卡的基本打法，意在抛砖引玉，玩家在熟悉了规则后即可玩出自己的心得。

首先要熟悉地图的地形结构和武器配置，尤其要记得各个医疗包的位置，方便及时进行补给。每波攻势中敌人的组合都有所不同，要根据实际情况灵活改变打法。在武器的选择上，由于敌人所持武器的种类不固定，所以无法一直保持在持有理想武器的状态，建议保持一把中远距离武器一把近程武器的状态即可，每关的初始地点附近都有弹药的补给，可以多多利用。避免在开阔的地方与敌人交战战，在每张地图中都有比较封闭的地段，将敌人引入这种地段逐一解决是一种好的打法。战斗过程中要注意自己的走位，好的走位不但能回避敌人的攻击，还可以可以帮助玩家有效的瞄准敌人的弱点。跳跃也是要经常利用的一个动作，在躲避鬼面兽队长的重锤或者燃料炮攻击时十分有效。瞄准是也是一门很深的学问，中远距离的时候瞄准打头为主，准心一般保持在水平位置，近距离的时候准心上移来打敌人上半身，持有霰弹枪或者鬼面锤的时候近战比较占优势。在几个回合后开启的骷髅数量会增多，尤其是开启“黑眼”这个骷髅后，玩家的护甲必须靠近战补充，此时一定要以回避敌人攻击为主，一旦护甲受到损伤，及时找到落单的敌人肉搏进行补充。在有载具的地图中，可以围绕载具展开一些打法，但要注意后期敌人火力非常凶猛，过分依赖载具只能得不偿失。总体来说枪林弹雨模式需要的是良好的多人配合能力以及强大的个人作战能力，不同地图都会有一套不同的打法，希望日后能看到更多高手玩家的打法心得。




# 战坑

这张地图来自游戏中第一个任务，也就是Buck寻找Dare上尉下落的那个地方。如图所示，之所以命名为“战坑”，是因为主要的战斗都会集中在中央的低洼部位，而且敌人主要的集结点（深蓝色标记处）都在中心广场的中间，的确是个“坑”。

玩家的初始与复生位置在地图上黄色标记的地方，这里位于建筑内部，出门的时候即可获得弹药补充，而在两个房间的通道中央还有火箭筒可供使用，在出门后还可获得狙击枪，阳台中间面对战坑的花台上还有重机枪炮台。除了复生点附近的弹药补充外，如果你能冒险闯过战坑，在对面的高速路上还有一些弹药的补充，不过高速公路上有两个敌兵的集结点，在后期的战斗中，如果不能及时消灭前一波敌兵，很容易被后一波敌兵夹攻，所以一定要确保有队友一起行动。

要在这张地图上获得20万分的难度并不高，因为居高临下的地形优势，玩家即便固守在复生点附近也可以坚持很长一段时间。如果是四人合作的话，比较容易出现的一个状况就是弹药量的稀缺，所以要及时拿取敌人落下的枪械进行补充，尤其是鬼面兽队长手中的重力锤，是后期非常重要的主战武器。除了地面的敌人外，兵蜂的骚扰也是令人感到头疼的一点，可以退回到建筑内部来清理。

这张地图实际上有两张，分为白天和夜间，相对而言夜间更适合玩家一些，毕竟VISR系统不是摆设。地形与战法上没有什么太多区别，要注意的是，白天的时候会有狙击手出现，而夜间会有星盟工程师在游荡。

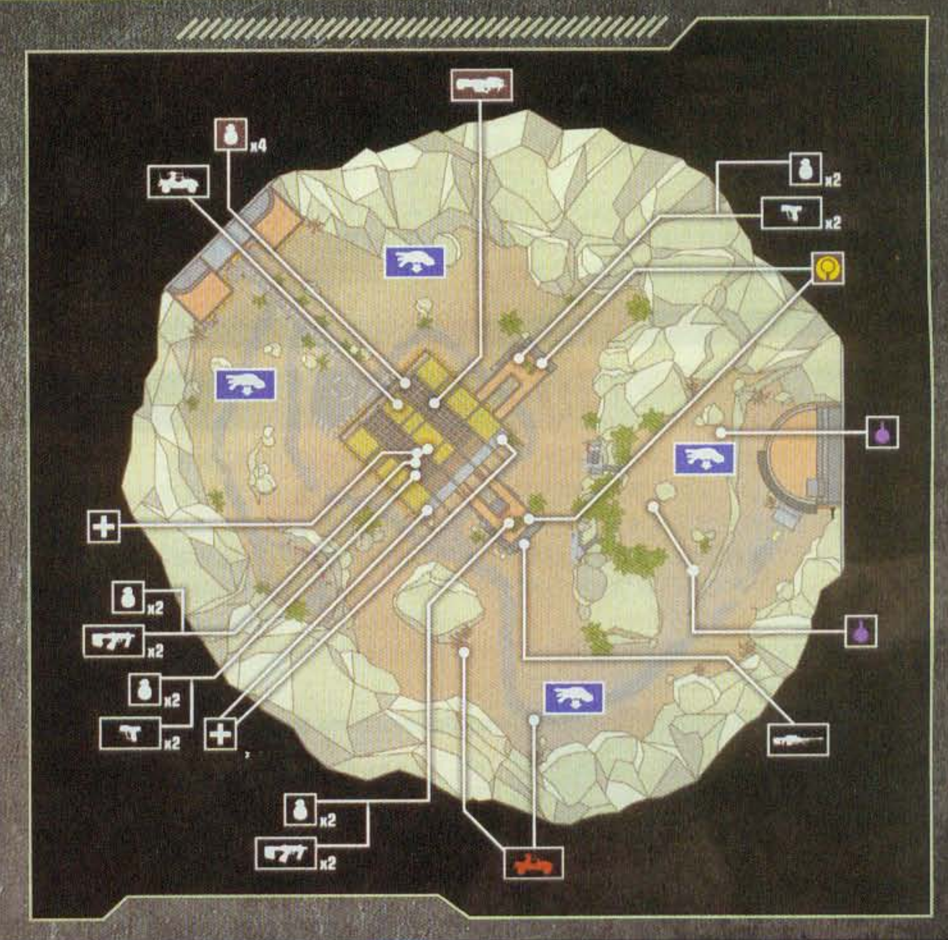


# 失散的队友

这张地图来自生态区中的一个场景，而这张地图的设计无疑是玩家的噩梦，因为玩家的初始和复生位置仅有一个，而且还处于整个战场的最中心，四周共有四处敌人的集结点，虽然基本不会出现被围攻的情况，但是开阔的场景也足够让你望而生却。

不过本关另一个独特的地方就是有载具可用，初始阶段就有疣猪号可以驾驶，不过疣猪号一个众所周知的缺点就是至少要两人以上共同操作才能发挥威力，否则驾驶员无法开枪，操作机枪的无法驾驶，前者等于开着一辆活棺材，后者就等着被围殴致死吧。同时别忘了敌人也有风火轮，要是正面遇上这玩意儿就是一击杀的下场，就算是在载具上也会遭受重创。不过另一个好处就是你有机会抢夺敌人的风火轮来使用，这种单人可同时兼顾驾驶与射击的载具惟一的缺点就是没法顾及后方，而且暴露在外的驾驶舱很容易被攻击。

场地开阔的设计会让你觉得有些茫然，敌兵总是在你最不想看到的位置出现，再加上亡魂号那猛烈的火炮会让你头痛不已。只窝在中央位置打防守战几乎是不可能的，一定要与队友保持好距离并伺机转换作战地点，小杂兵一定得通过主动进攻来消灭，而鬼面兽以及亡魂号这样的大家伙就得通过游击战来消灭了。注意在拿取疣猪号的位置的旁边有斯巴达镭射炮可拿，这是对付亡魂号的利器。每次战斗的时间不要拖得太长，一波接一波的敌人会让你觉得忙不过来。还是要重点强调队友之间不要走散，一旦陷入孤身一人的境地，就很容易被敌人逐个歼灭。



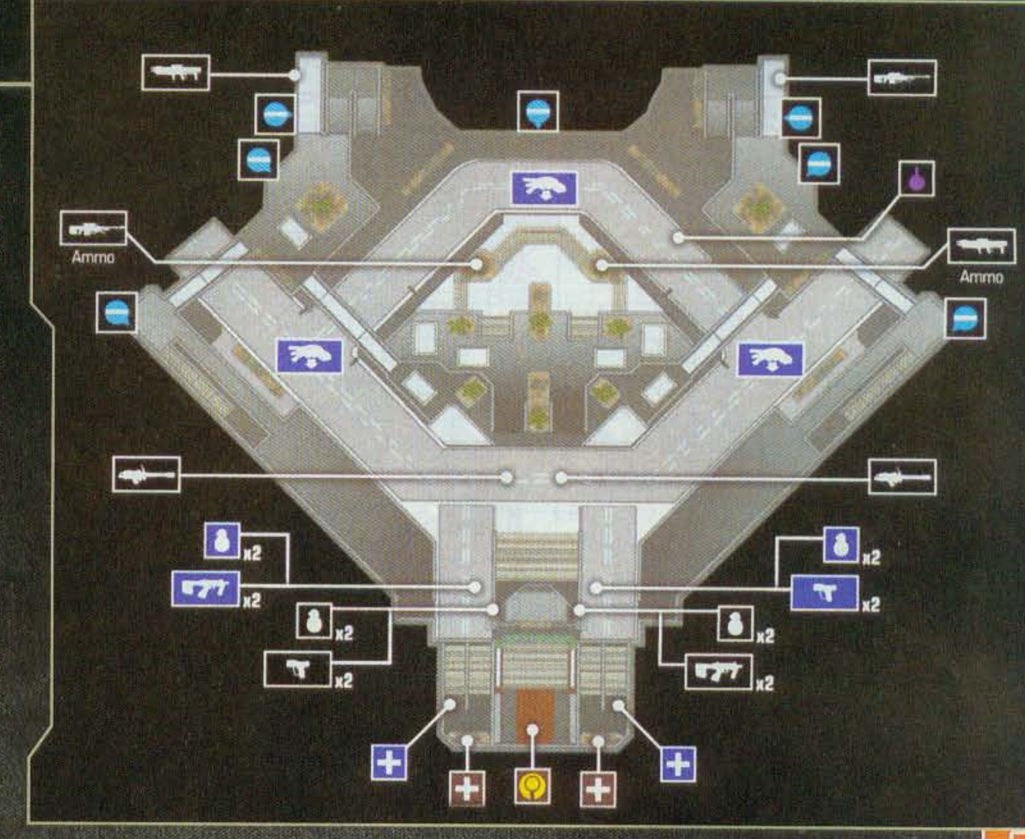
# 集结点

这张地图来自奇智哥大道那个任务，在流程游戏中你还有个可以指望的“无敌NPC”帮你清理战场，而这次你只能靠自己和队友的真枪实弹了。

游戏的初始与复生位置位于地下，需要通过楼梯走上来才能看到主战区，相信在单机流程中大家对这个地点也差不多都摸熟了，初看上去和战坑有点类似，但是左右两边宽阔的街道又比战坑平添了几分难度。中央位置两个机枪炮台一定要好好利用，广场低洼地带的敌人可以靠这两把机枪来消灭，而远端位置一定会出现狙击手，他们的骚扰也会让你头痛不已。敌兵的亡魂号无疑是最麻烦的，因为他们出现的位置都比较远，硬冲过去等于送死，一定要利用地形的迂回绕过去消灭，如果累积得太多只会让战况陷入不利境地。

地图上的弹药量依然不是很足，所以敌人的武器有可能会成为手中的常备武器，可远可近的卡宾枪可以成为主战武器之一。另外在中央低洼地带的右侧小平台上有火箭筒可以拾取，不过这个地点容易和亡魂号离得很近，感觉实用度不是很高。此外，鬼面兽队长手中的重力锤依然非常好用，如果拿到手后一定要多消灭几个敌人。而对付鬼面兽的迂回战法相信大家自己都心里有数，这里就不多累述了。

这张地图同样分白天和夜间两个版本，星盟工程师会在夜间“独占”登场（笑）。另外注意回复剂的位置在初始位置的上下两层都有，不要忘了。

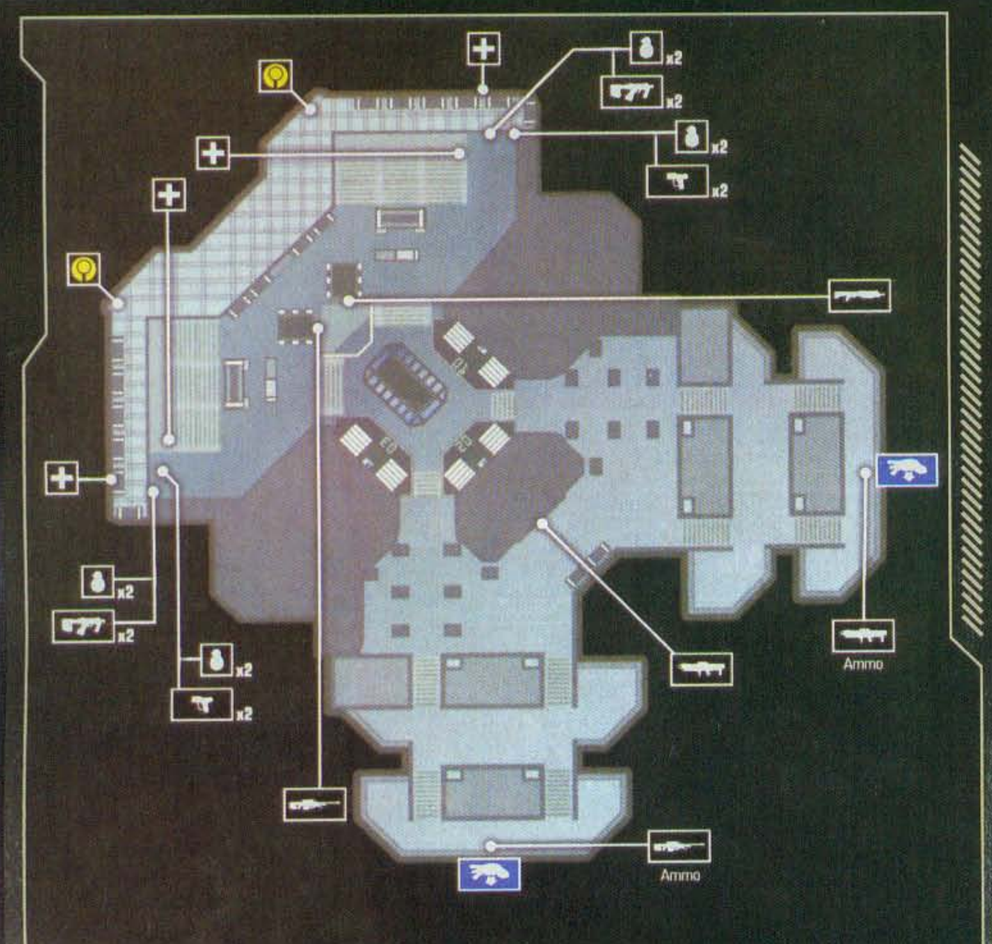



# 安全区

这张地图来自单机流程中ONI第一区的室外部分。从总体地形上来看，整个地图是一个大斜坡，而玩家的初始与复生位置处在高处，敌人的三个集结点都处在低处，所以对于玩家是非常有利的。

除了地利上的优势外，在玩家初始位置有着丰富的武器和回复补给，而顺着坡走下去还能获得狙击枪、重型机关枪、斯巴达镭射炮甚至包括火箭筒等重型武器补给，再利用地形的优势，完全可以做到“进可攻退可守”的主动控制战况的作战方式。不过火力的优势不能简单换算成胜利的概率，玩家身处的半场相对下方来说比较窄，可活动范围并不多，虽然能够便于集中火力对付冲上来的敌兵，但是也容易形成被敌人打得无路可退的情况。在地图远端还有狙击枪可以拾取，也可以考虑利用这一点形成敌人造成夹击的战术。

要想在这张地图获得20万分的关键之一就是用好那两个重型机关枪炮台，在不拆下来的状况下可以有无限子弹的优势，但是扫射范围的限制让玩家必然会有顾不上的情况，所以必须得有队友在身边进行合作，帮助清理炮台死角的敌人以及远端的狙击手。另外在游戏后期还会出现身背飞行器的鬼面兽，他们可以利用喷气背包直接跳到玩家面前给予重创，尤其需要注意。




## 第一区

与上一张地图一样，这张地图同样来源于单机流程中ONI第一区，只不过这次换成了室内部分。内部建筑结构没有什么变化，除了将出口堵住玩家无法出去外（好像是废话），原本在中央大厅的重型机关枪炮台也被挪走了。

敌兵的集结点位于地图的南侧和东侧，所以玩家的主战场不要放在中央大厅附近，而是要走出去，在南侧与东侧阶梯下的地面进行，这里相对而言比较开阔，几根柱子也会成为玩家天然的掩体，实在打不过可以躲一躲，喘息一下。将敌兵引到中央大厅并不是最好的选择，但这里也的确可以让己方的火力更集中一些，但别忘了敌人也不会傻愣愣地冲过来给你杀，他们也会迂回与闪躲，搞不好从背后偷袭你也说不定。

室内场景虽然狭小，内部建筑也比较有规律，但也比较容易晕头，因为很多建筑看上去都很类似，所以初上手的玩家也有可能因为走乱了而误入敌群中，所以不管在任何时刻，随时保持与队友的距离是非常重要的。另外提醒一下，跳出围墙落入水中只有死路一条，当然你一般不会主动跳下去，但有可能被敌人轰飞。

这张地图获取高分的关键在于，不要与敌人硬拼，想把敌人消灭在集结点的做法并不可取，虽然在初期这种战法可能会有效，但是随着后期敌人越来越多，这种两败俱伤的作战方式只会浪费己方的复活次数。各种手雷千万不要吝惜，因为在室内敌人可以闪躲的空间并不多，这些小玩意儿完全可以对他们造成严重伤害。

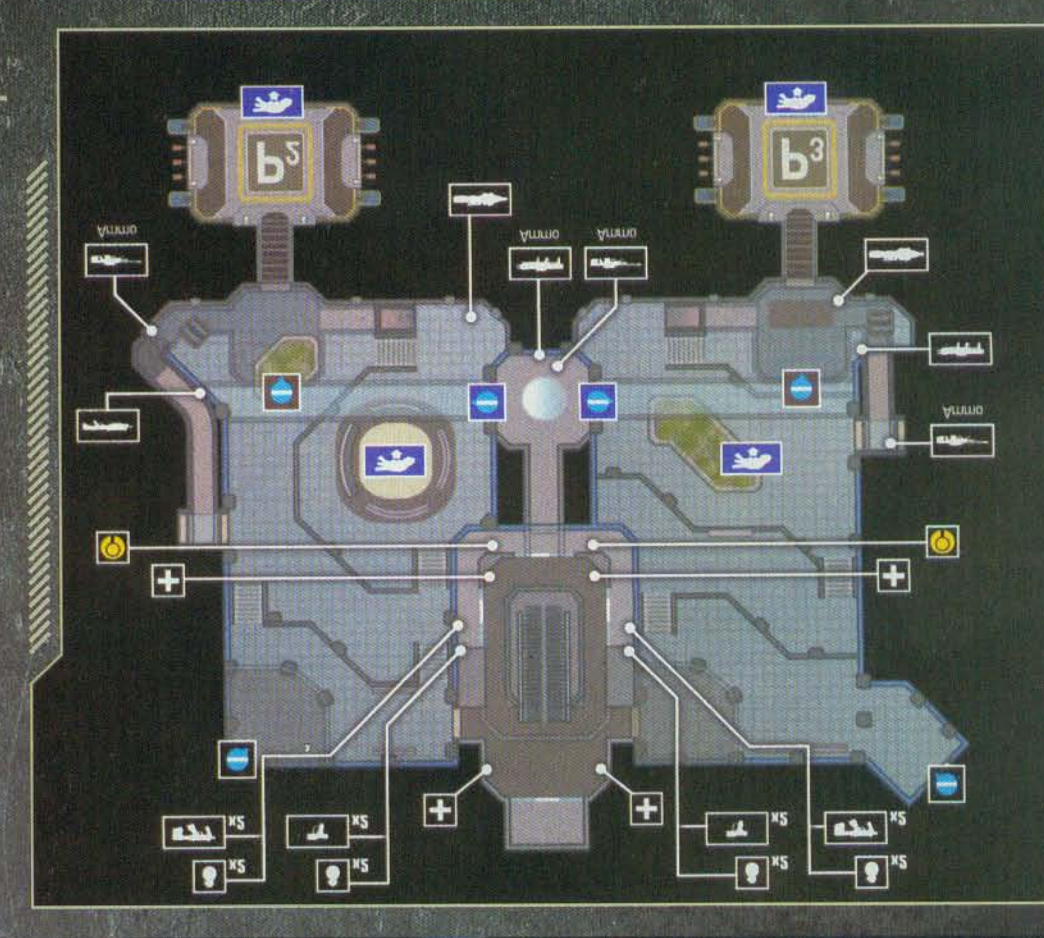
## 迎风面

这张地图来自单机流程中新蒙巴萨警察总部这个任务中途经过的一个场景。几乎是两个对称的连接着停机坪的大平台，除了玩家的初始与复生位置之外，几乎没有一个可以让玩家固守的地点，再加上敌人的集结点有两处位于平台中间，更是相当于把作战中心放在了阵地的心脏位置。

初期敌兵的主要进攻方向是从停机坪下来后穿过通道直达平台，玩家可以在前期通过堵住停机坪通道的方式来将敌兵防御于平台之外。但是到中期之后，等敌兵的运输机直接把敌兵送到平台上之后，这种战术就失效了。虽然在两侧停机坪附近的高台上有飞弹发射器可以使用，但是这玩意儿几乎不可能打下运输机，所以指望用这种方式来把敌人来个一锅端的想法还是不要有的好，否则运输机那强大的火力能瞬间要了你的命。

链接两个平台中间的小隔间很容易成为战火纠缠的地点，双方有可能在这个位置你进我退你退我进，不过千万要注意隐形的鬼面兽，他们最善于突然冲到你的面前给你致命一击。同样还有背负飞行器的鬼面兽，也是让人很恼火的角色。不过最麻烦的是天空中时不时飞来的妖姬号，这才是玩家的大敌，不过之前的飞弹发射器也正是为它们准备的。

获得20万分的关键是要先于敌人强占制高点，地图北方位于阶梯上的小平台是个不错的选择，但是要注意弹药的补给。




卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

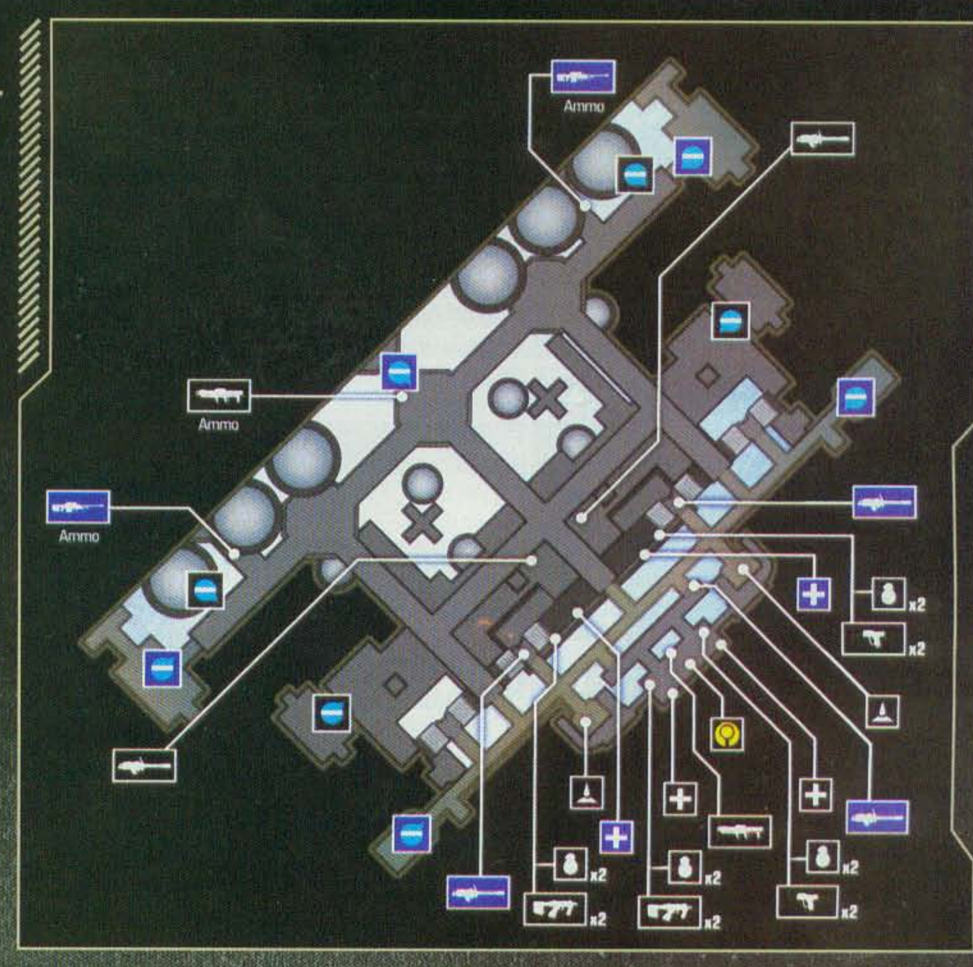
# 深渊十镜

这张地图可能是目前为止玩家最不熟悉的地图，虽然它是来自单机流程中资料中心那个关卡，但是这个位置恐怕很多玩家并没有留心过，而且由于有了不小的改动，虽然说完全原创有点不够分量，但是也算是比较新鲜的位置了。

关卡的特点是上下层落差非常大，时不时有不小心摔死的可能性，其次是通道都很窄，与敌人展开巷战的几率非常高，这个时候躲避不是办法，搞不好慌不择路摔死就不值了。千万不要一味的躲避，最好的防御就是进攻，况且这些NPC敌人总归有自己的进攻规律，掌握好各自的特点也不算太麻烦。而且还可以利用路线的均匀分布来用“放风筝”的方式逐一消灭敌人，即便是被前后的敌人堵在某个位置也不要慌张，硬冲过去说不定能闯出一条生路。

游戏中途会不断出现空中的妖姬号对你进行骚扰，在玩家的初始与重生位置有火箭筒可以利用，这是能快捷地消灭它们的办法，除此之外与之硬拼不是上策，可以利用无限子弹的重型机关枪炮台来击落它们。此外手雷的补给也还算富裕，所以对付杂兵可以多利用这些能对敌人造成重创的武器。

这张地图获得高分的关键在于积极的走动，因为地图的关系，敌兵的集结点不像其他地图那样是通过运输机送来的，如果不熟悉地图的话会感觉四处都有敌兵冒出来，实际上也就是那些固定的位置。利用地图中能迅速运送你到高层的气流可以摆脱敌人的纠缠，利用迂回的战术来消灭敌人吧。




# 最后出口

这张地图恐怕是很多玩家最熟悉的一张地图，游戏最后一关在这里坚持到最后就能将游戏通关，相信刚刚通关的玩家们对这里应该是记忆犹新。不过请立刻忘记你在单人游戏的记忆，因为在枪林弹雨中，这里完全是另一个地狱。

这张地图最困难的地方在于，地图看上去很宽阔，但是留给玩家的活动空间却并不多，不断涌来的敌人把玩家逼在了初始地点的建筑内，最多也只能冲到阶梯的位置与敌人展开正面交锋，如果你想下到广场上去则有些得不偿失，首先是开阔地作战会让自己暴露得过多，其次是离武器弹药的补给点太远。广场中央虽然有火箭筒可以拿，但是冲过去的代价实在太高，而且在地图西侧也有火箭筒可以拾取。

除了普通的敌人外，这张地图上还会有幽灵号出现，有了这玩意儿之后就可以考虑强夺下来，作为己方的作战装备来使用，这样玩家的活动范围就扩大了很多，而且幽灵号的火力还是可以利用的。不过同时也会让自己的目标更加明显，而敌人也会有针对性地将火力集中在你身上。

这张地图获取高分的关键在于如何顶住敌人的攻势，玩家防守的面虽然有限，但是可以迂回的空间也不多，很多时候往往被敌人的火力压得抬不起头来，有时候的确让人感觉有些绝望。但是别忘了敌人手中的重力锤，这可是冲破敌人围剿的有力武器。

# 光环3 多人对战全地图

本图例同样适用于攻略中的地图标注。

| Icon | Name |
|---|---|
| | Assault Rifle |
| | Battle Rifle |
| | Beam Rifle |
| | Brute Shot |
| | Carbine |
| | Energy Sword |
| | Fuel Rod Gun |
| | Gravity Hammer |
| | Magnum |
| | Mauler |
| | Needler |
| | Plasma Pistol |
| | Plasma Rifle |
| | Rocket Launcher |
| | Sentinel Beam |
| | Shotgun |
| | SMG |
| | Sniper Rifle |
| | Spartan Laser |
| | Spiker |
| | Machine Gun Turret |
| | Plasma Turret |
| | Missile Pod |
| | Flamethrower |
| | Gauss Cannon |
| | Frag Grenade |
| | Plasma Grenade |
| | Spike Grenade |
| | Incendiary Grenade |

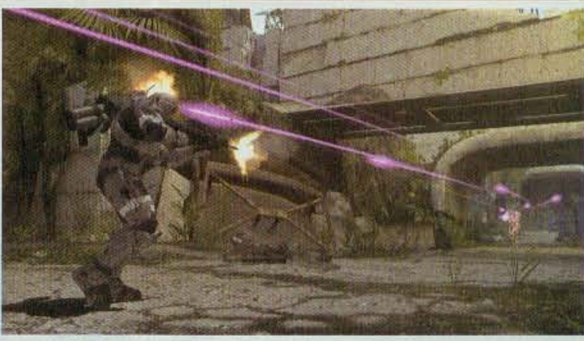
| Icon | Name |
|---|---|
| | Detonator Charge |
| | Deployable Cover |
| | Bubble Shield |
| | Grav Lift |
| | Power Drain |
| | Regenerator |
| | Flare |
| | Radar Jammer |
| | Trip Mine |
| | Cloaking |
| | Invincibility |
| | Auto Turret |
| | Overshield |
| | Active Camo |
| | Warthog |
| | Mongoose |
| | Banshee |
| | Ghost |
| | Wraith |
| | Scorpion |
| | Hornet |
| | Chopper |
| | Prowler |
| | Behemoth |
| | Pelican |
| | Scarab |
| | Phantom |
| | Overturned Warthog |
| | Overturned Ghost |

| Icon | Name |
|---|---|
| | Overturned Banshee |
| | Wrecked Warthog |
| | Elevator/Gravity Lift |
| | Health Pack |
| | Dead Marine |
| V | Wreckage |
| | Data Terminal |
| | Weapon Cache |
| | Building Door/Tunnel Gate |
| | Dead Zebras |
| | Shade Turret |
| | District Gate |
| | Building Door |
| | Energy Wall Barrier |
| | Monster Closet |
| | Phantom Drop |
| | Pelican Landing Pad |
| | Watch-Tower |
| | Covenant Barricade |
| | Covenant Landing Pad |
| | Covenant Beacon Antenna |
| | Covenant Crate |
| | Drop Pod |
| | Drone Hive |
| S | Stack Shaft |
| E | Engineer Housing |
| 1 | Choke Point |
| 1 | Waypoint (multiplayer) |

| Icon | Name |
|---|---|
| A | Sniper/Ambush Position (multiplayer) |
| | Light Enemy Presence |
| | Medium Enemy Presence |
| | Heavy Enemy Presence |
| 9.02 | Landmark |
| | Dare |
| | Virgil |
| | CLUE: Dare's Helmet |
| | CLUE: Drone Fighter Optics |
| | CLUE: Gauss Turret |
| | CLUE: Remote Detonator |
| | CLUE: Bent Sniper Rifle |
| | CLUE: Bio-Foam Cannister |
| | Possible Entrance to Data Have |
| | Oddball (multiplayer) |
| | Flag/Flag Base (multiplayer) |
| | Bomb (multiplayer) |
| | Bomb Base (multiplayer) |
| | Neutral Bomb (multiplayer) |
| | Hill (multiplayer) |
| | Territory (multiplayer) |
| | Active Camo (multiplayer) |
| | Overshield (multiplayer) |

# ASSEMBLY





# AVALANCHE





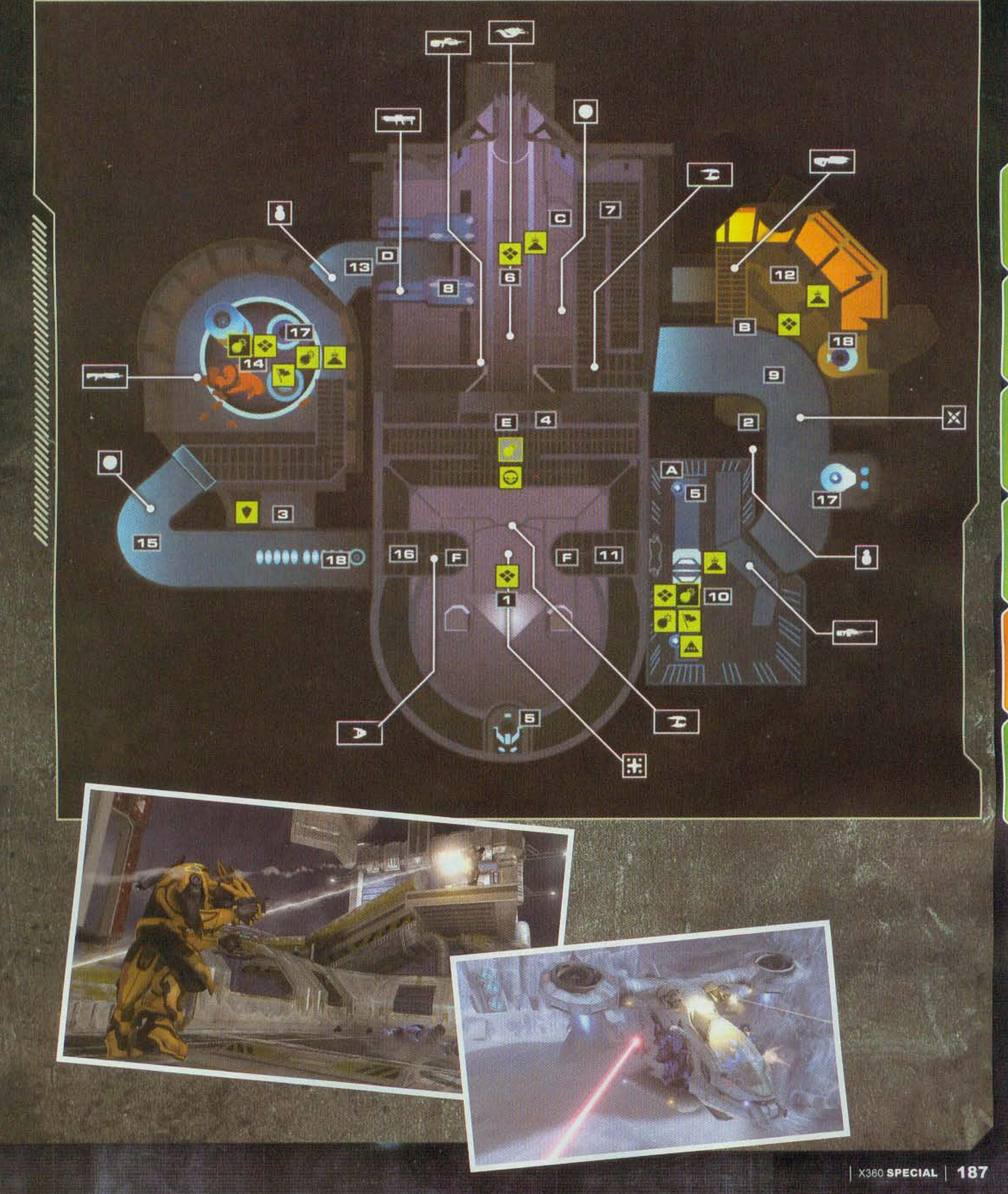


# BLACKOUT

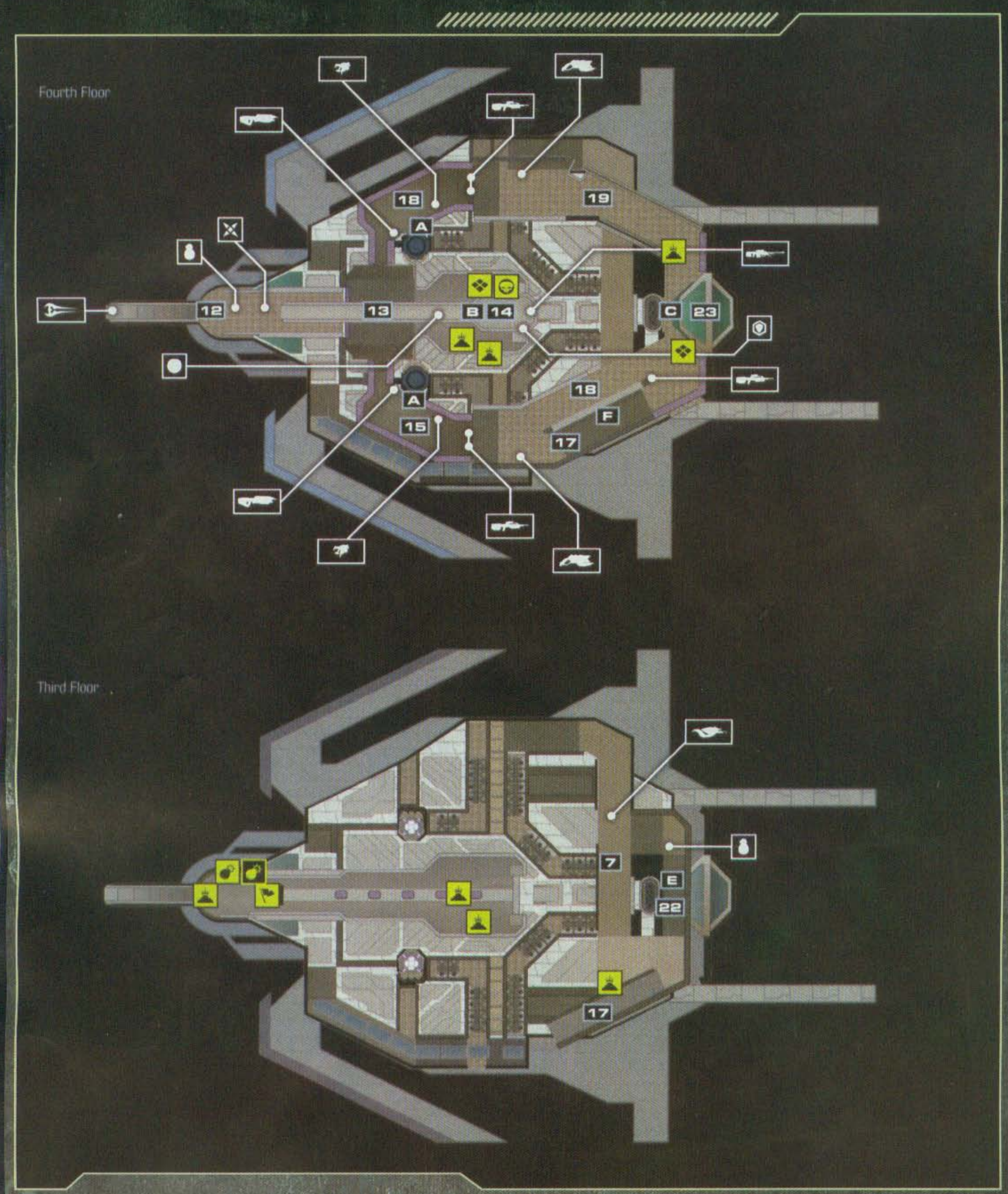


# CITADEL

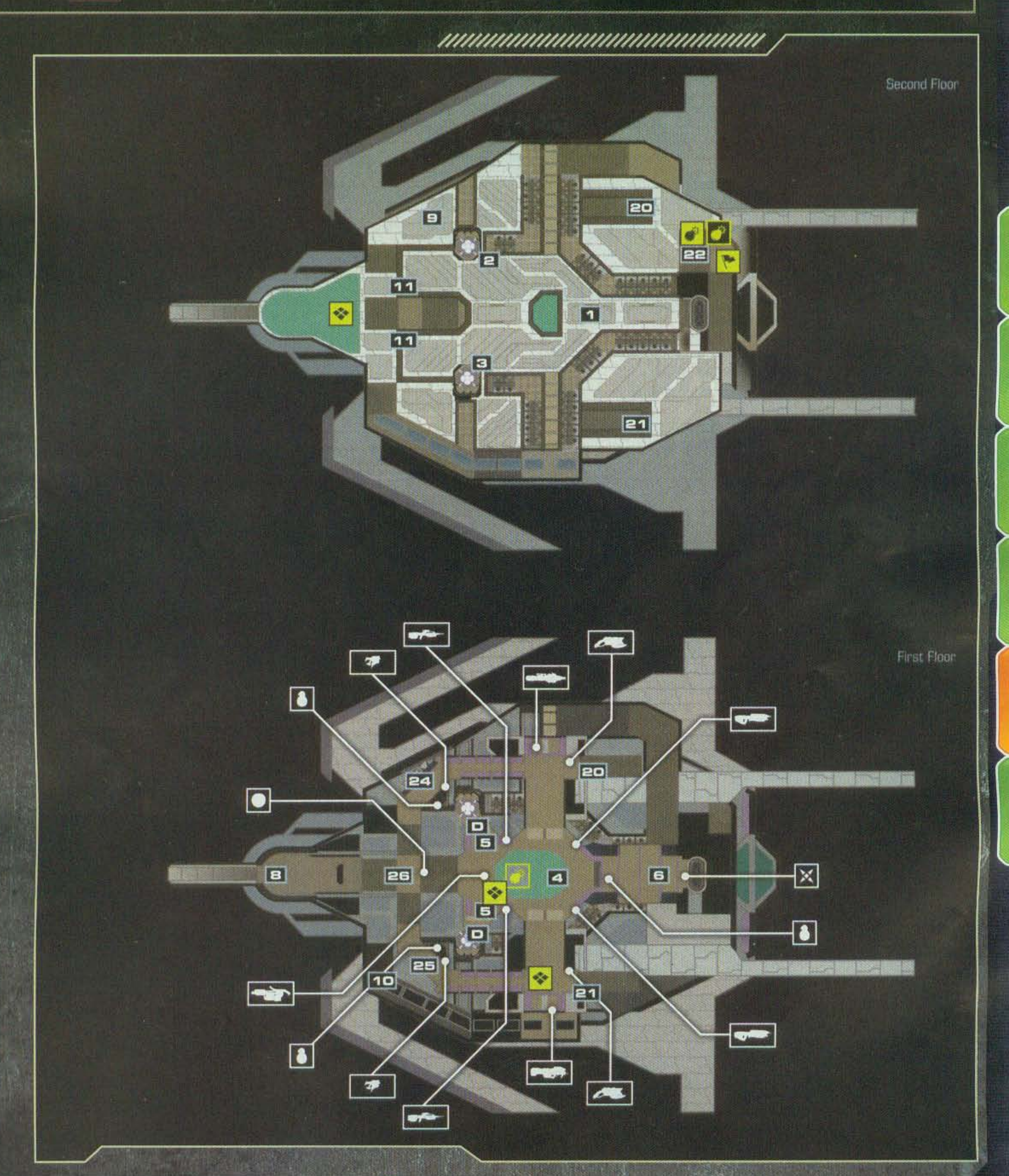
# COLD STORAGE



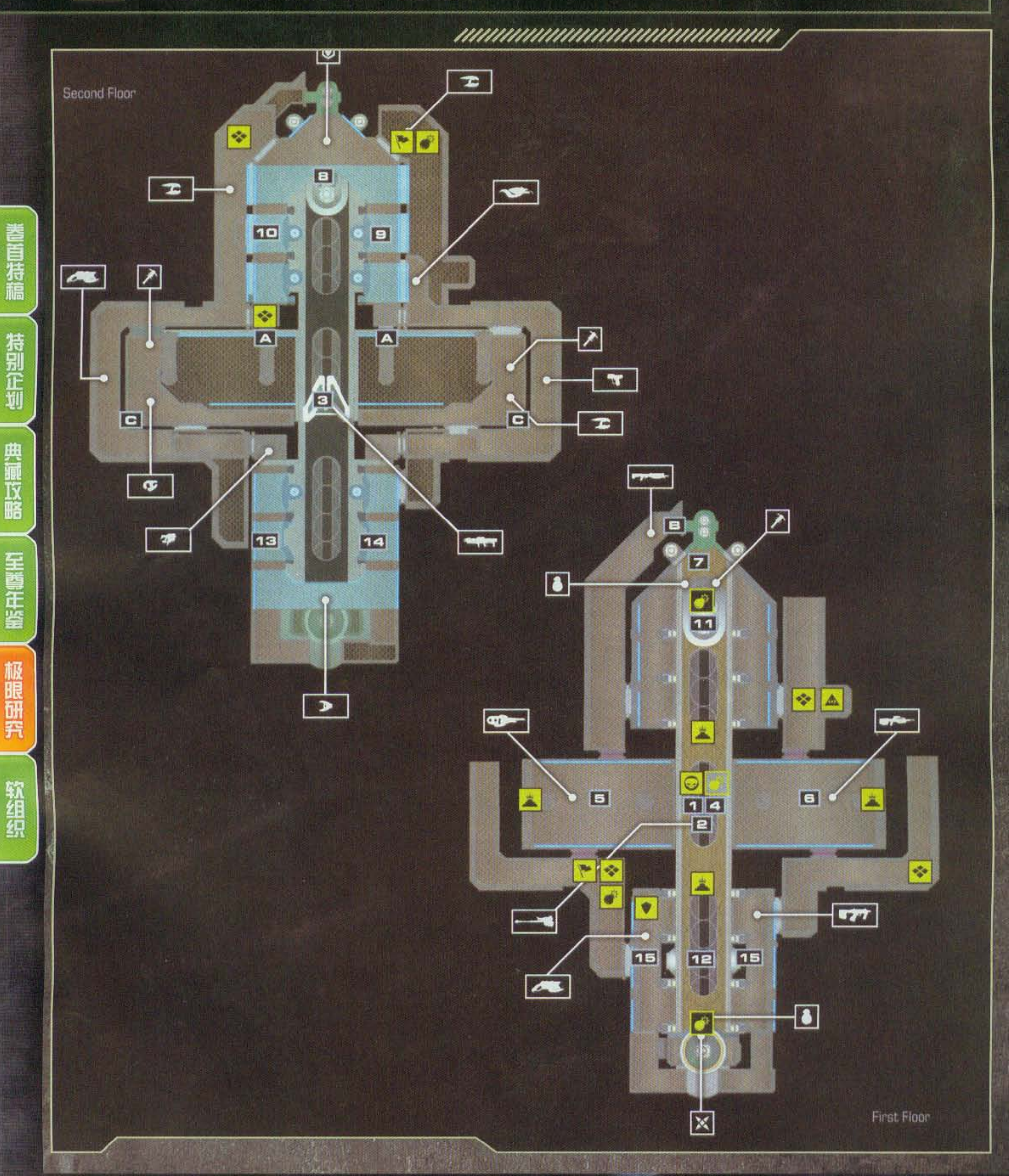
# CONSTRUCT



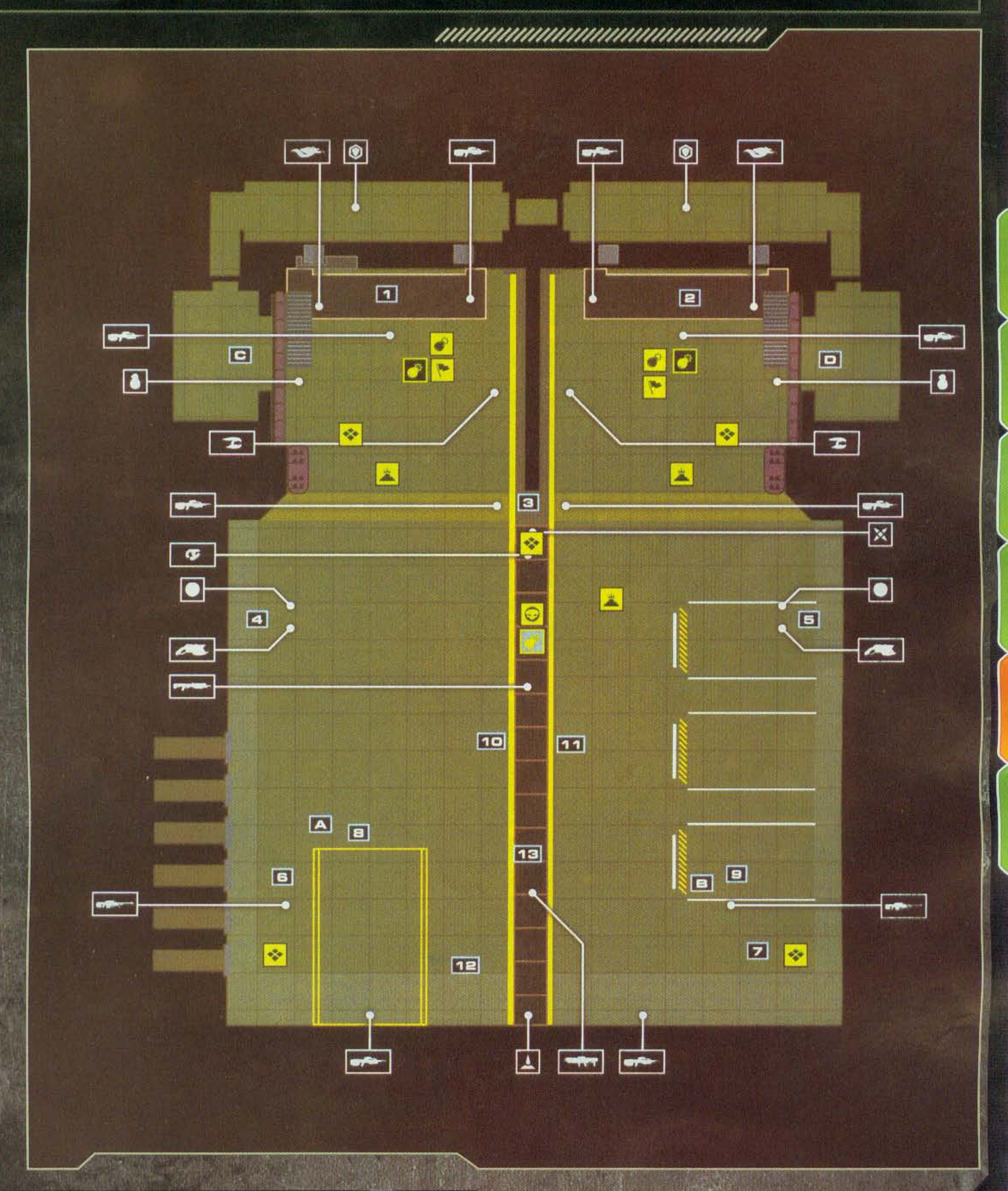
# CONSTRUCT


Second Floor
9
2
20
22
11
1
11
3
21
First Floor
24
20
D
5
8
26
4
6
5
D
25
10
21

# EPITAPH



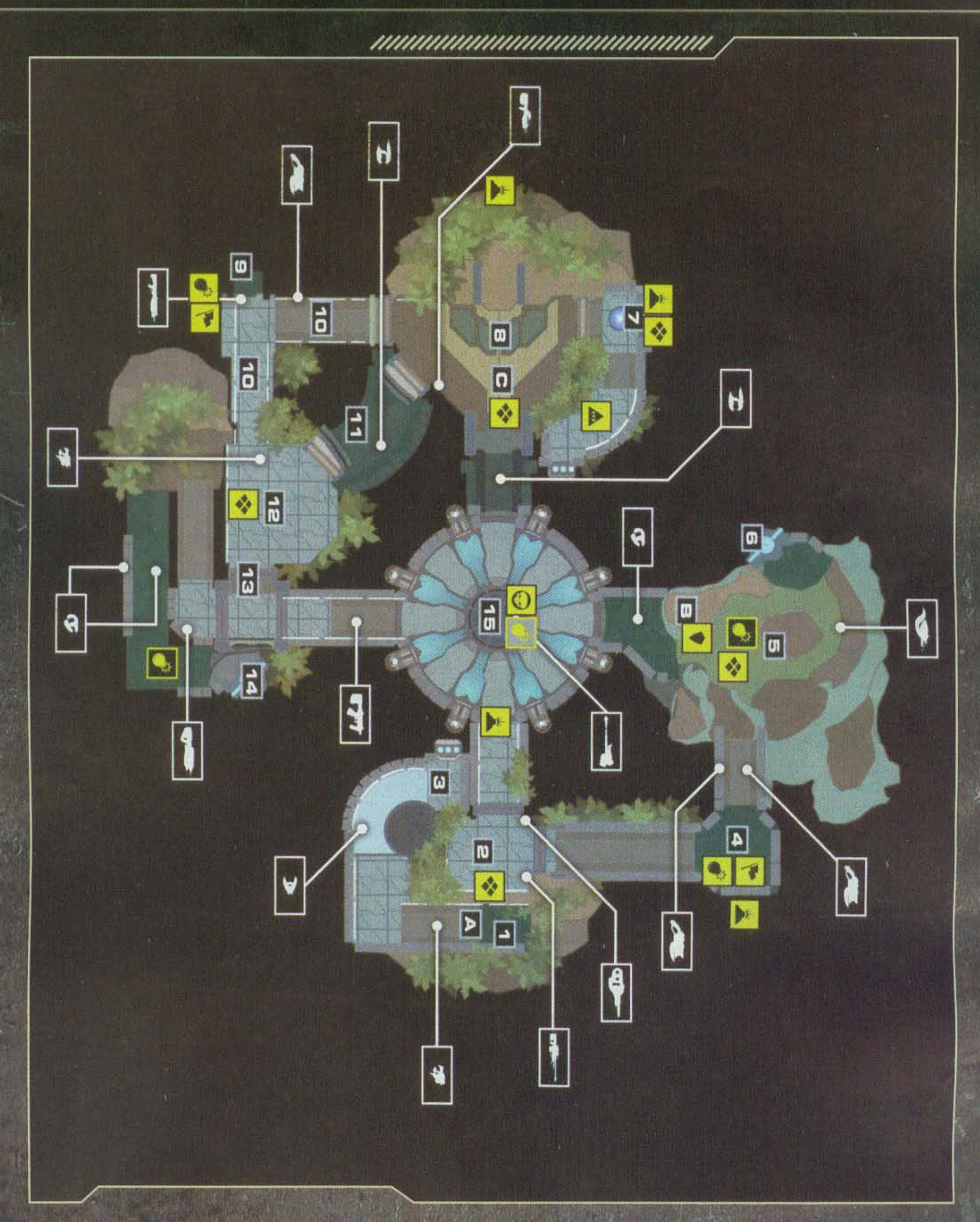
# FOUNDRY



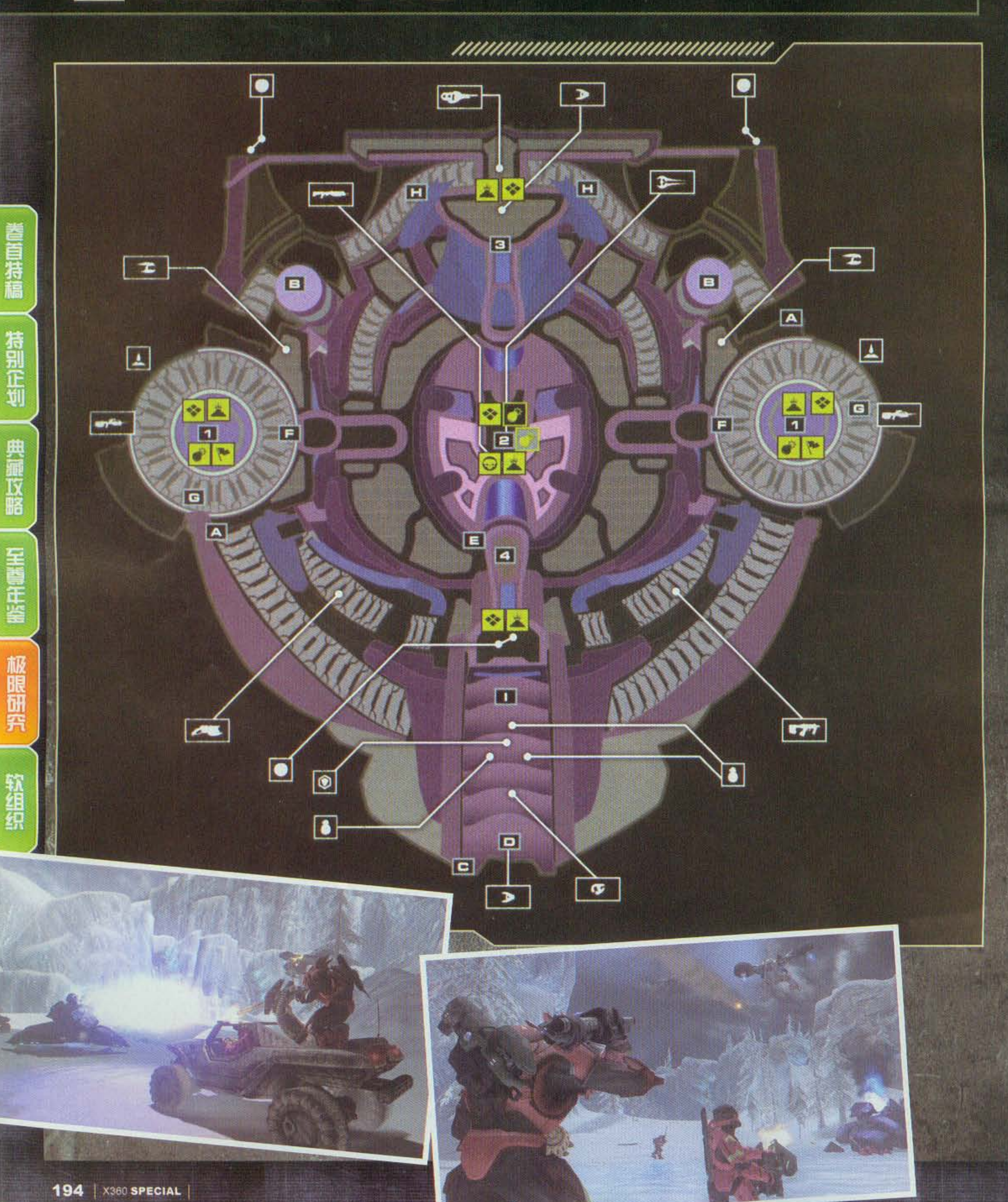
# GHOST TOWN



# GUARDIAN



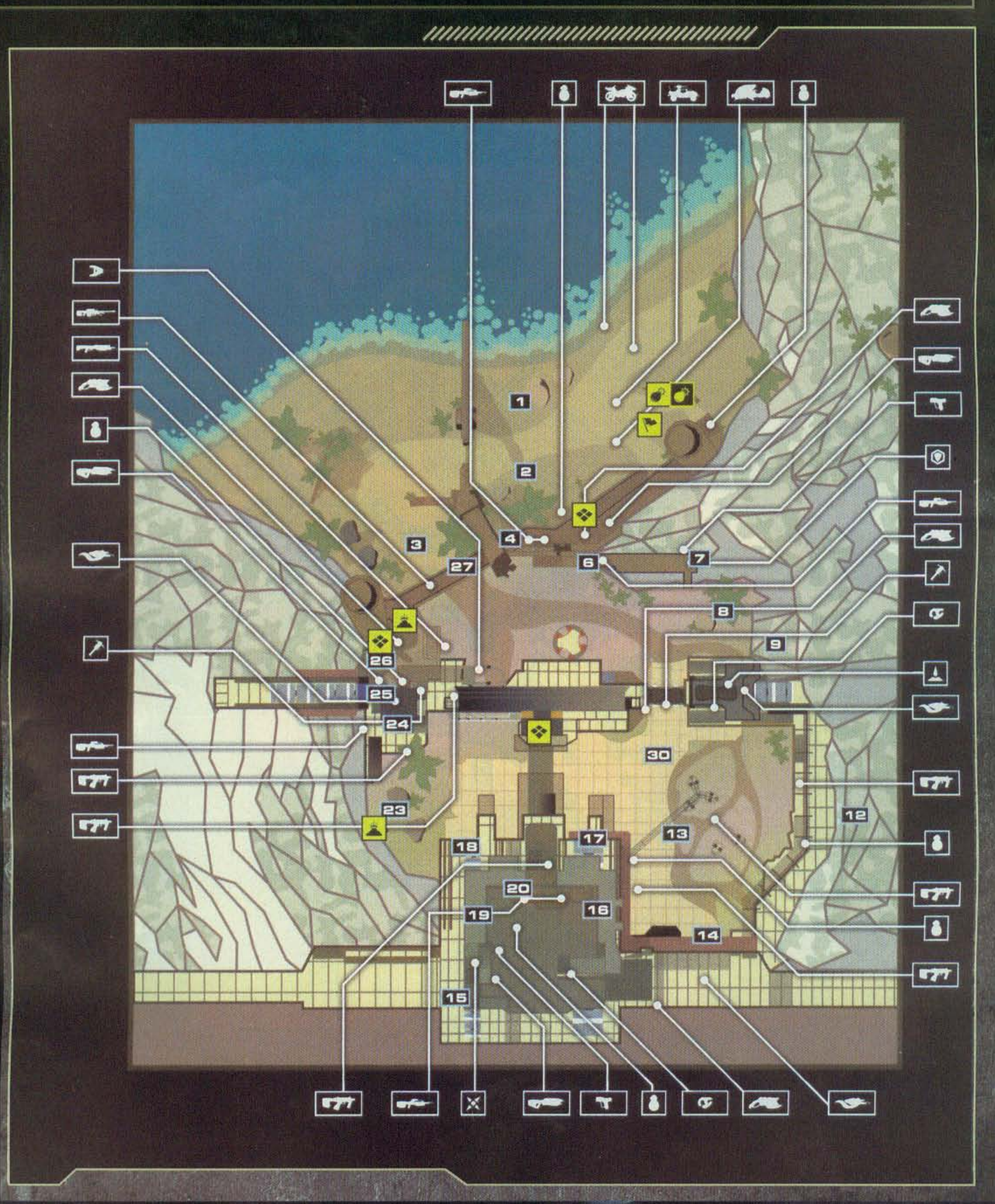
# HERETIC



# HIGH GROUND



# LAST RESORT

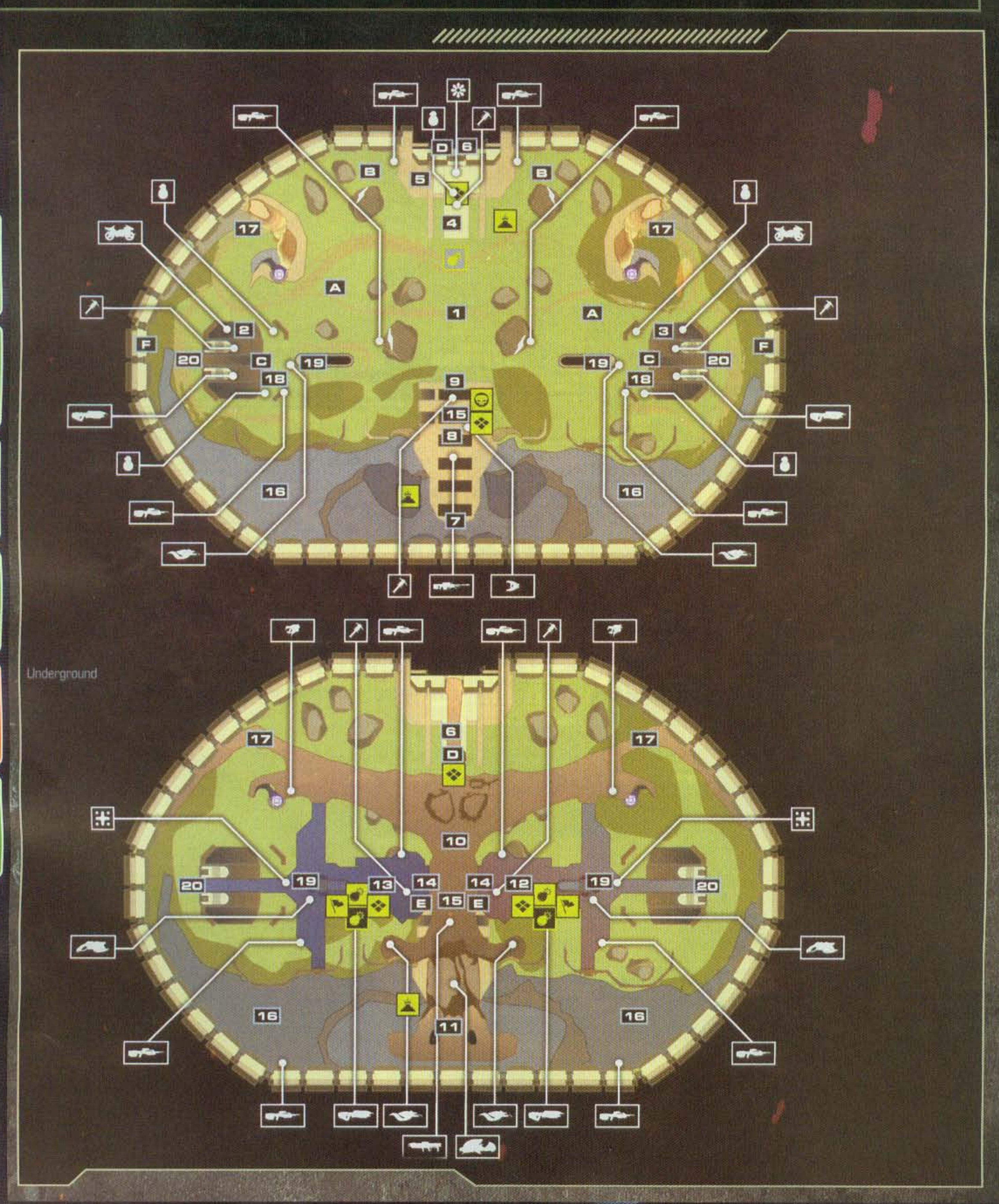



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

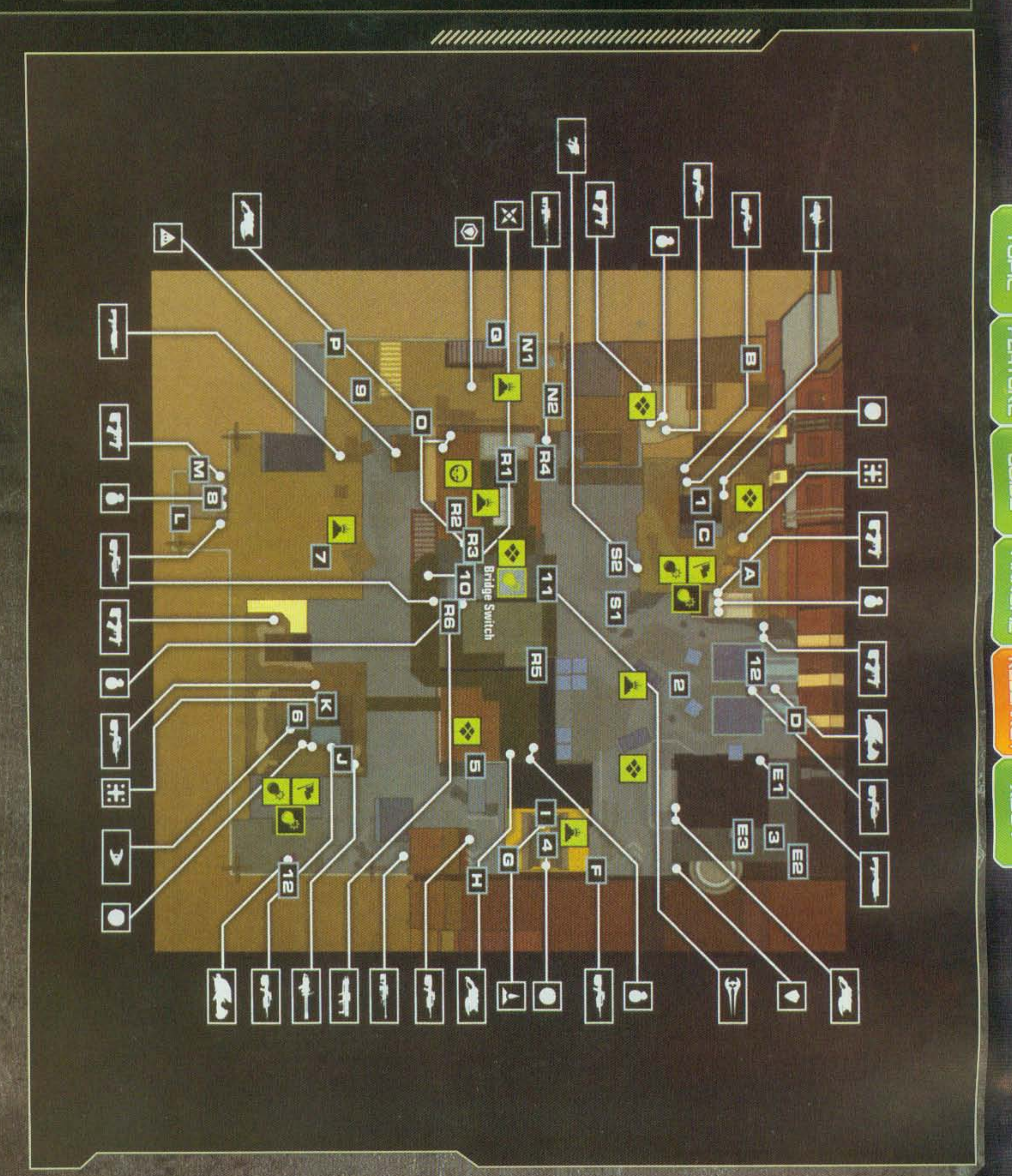
# LAST RESORT



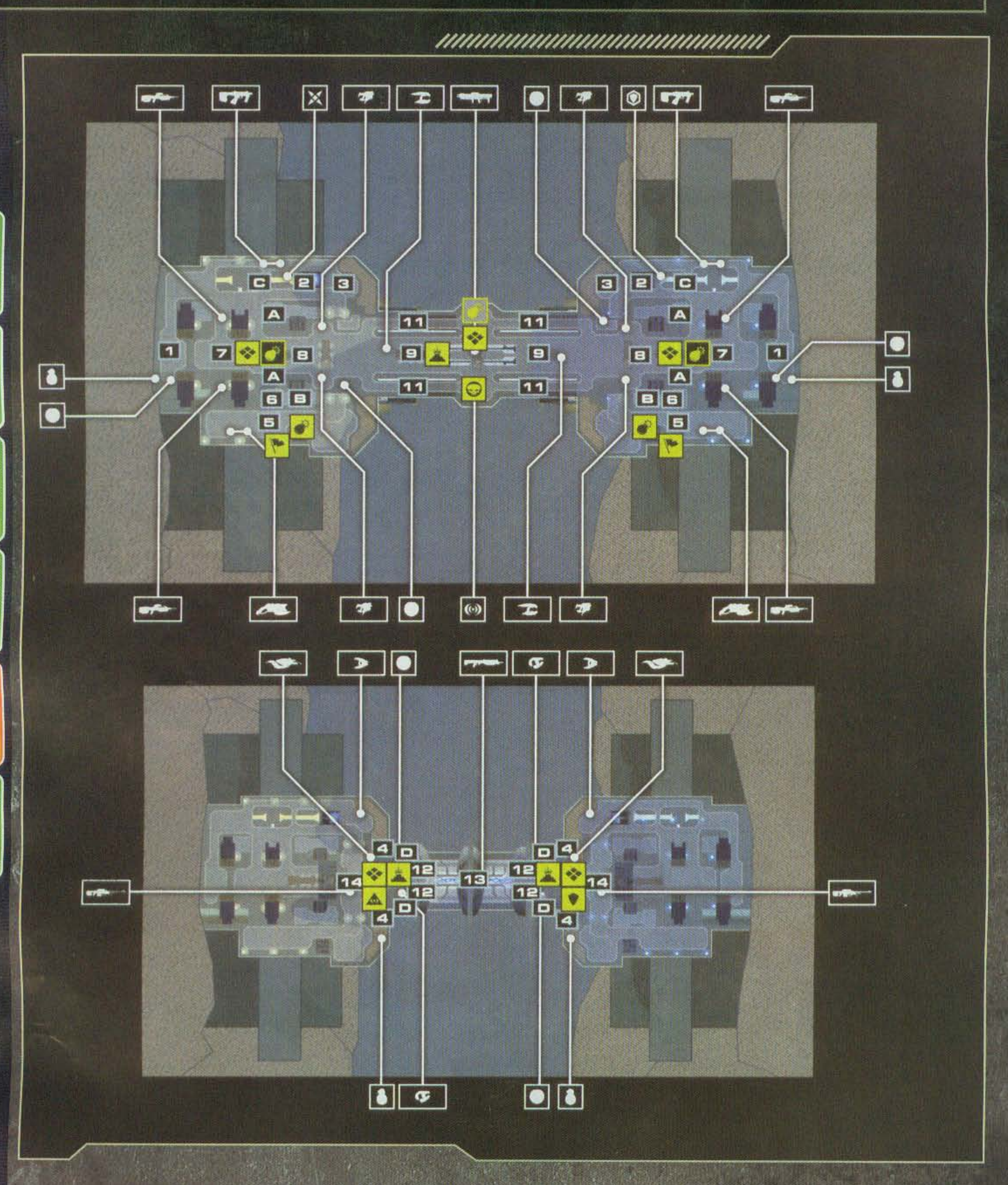
# ISOLATION



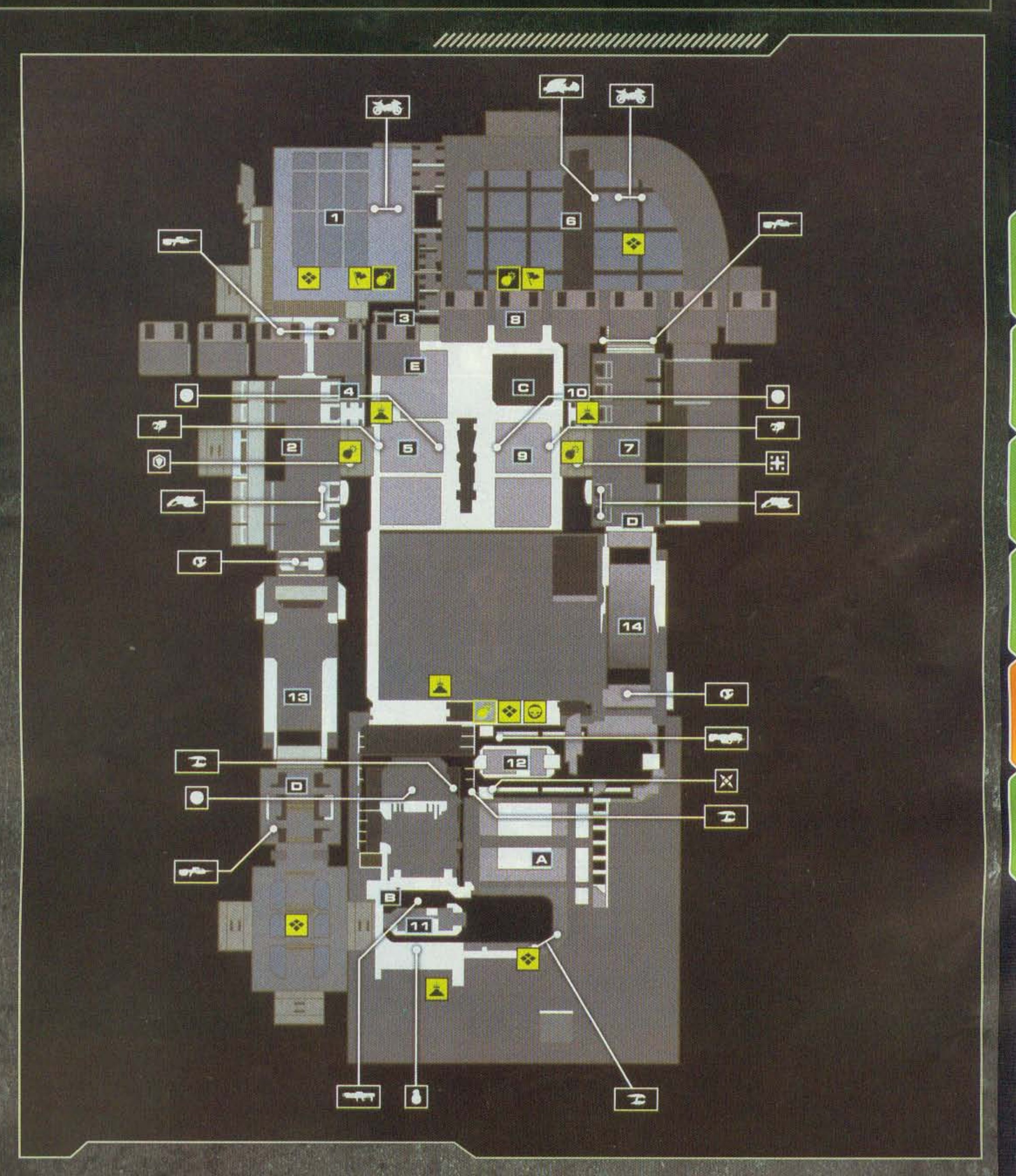
# LONGSHORE



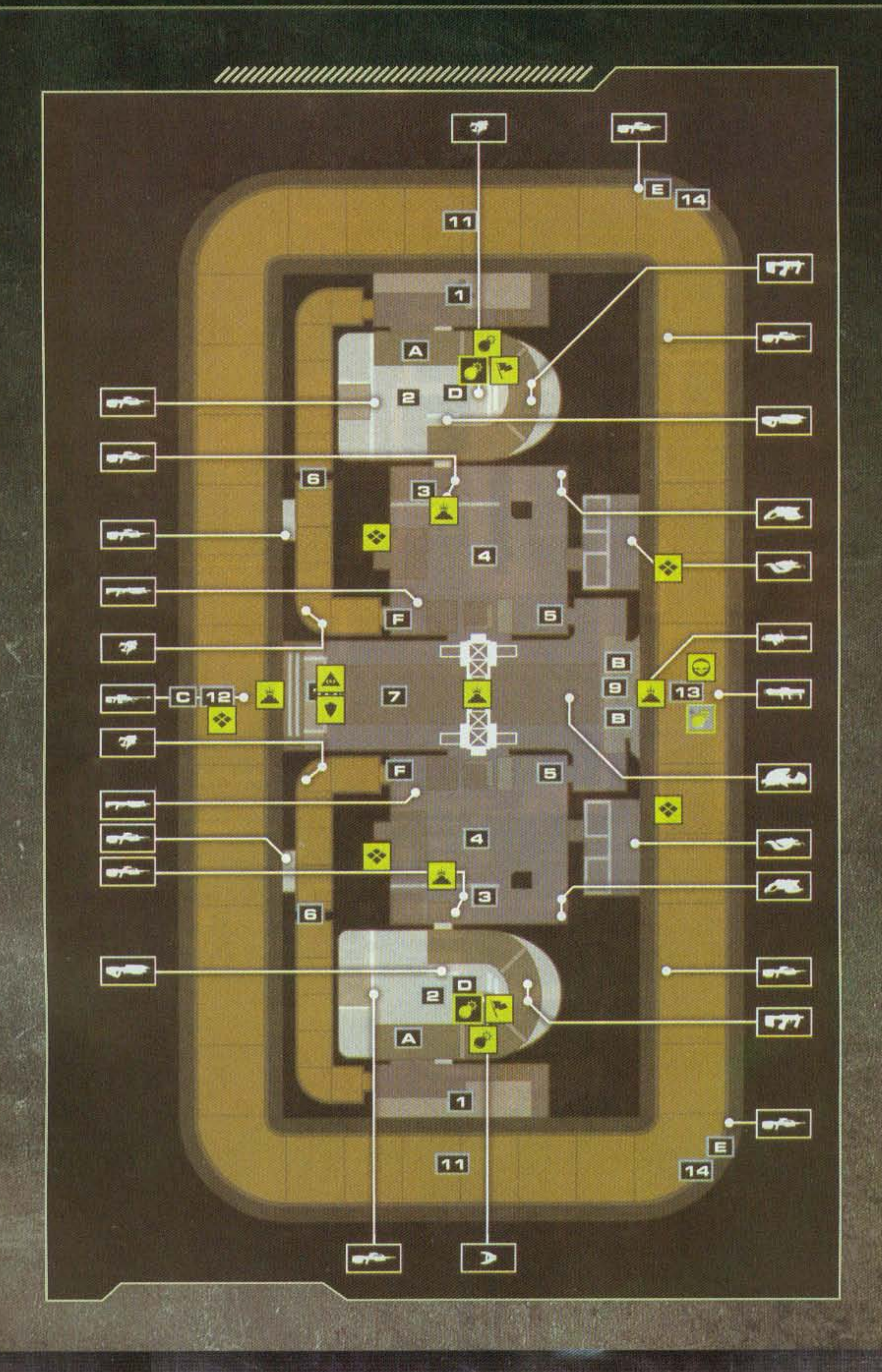
# NARROWS



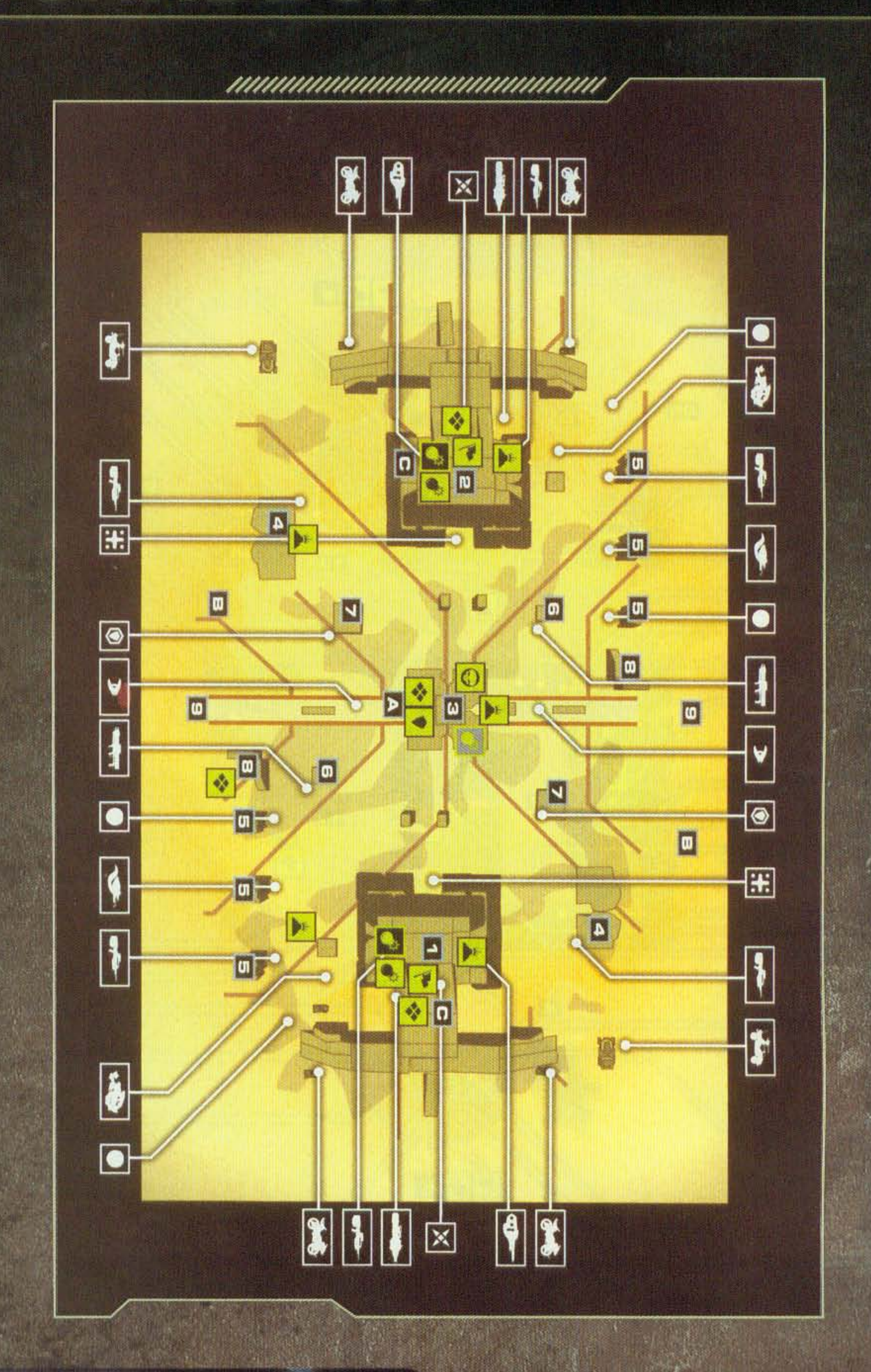
# ORBITAL



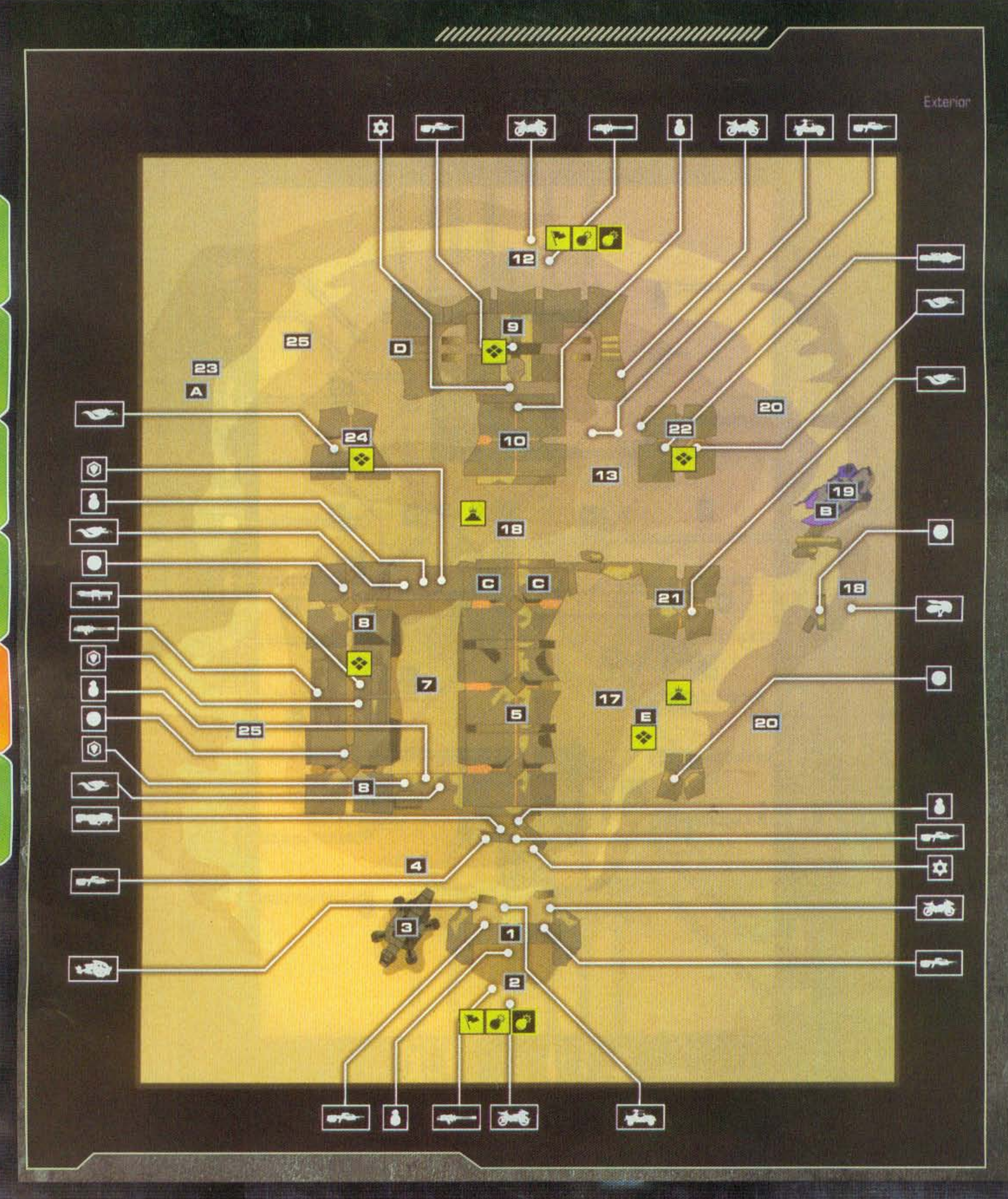
# RATS NEST



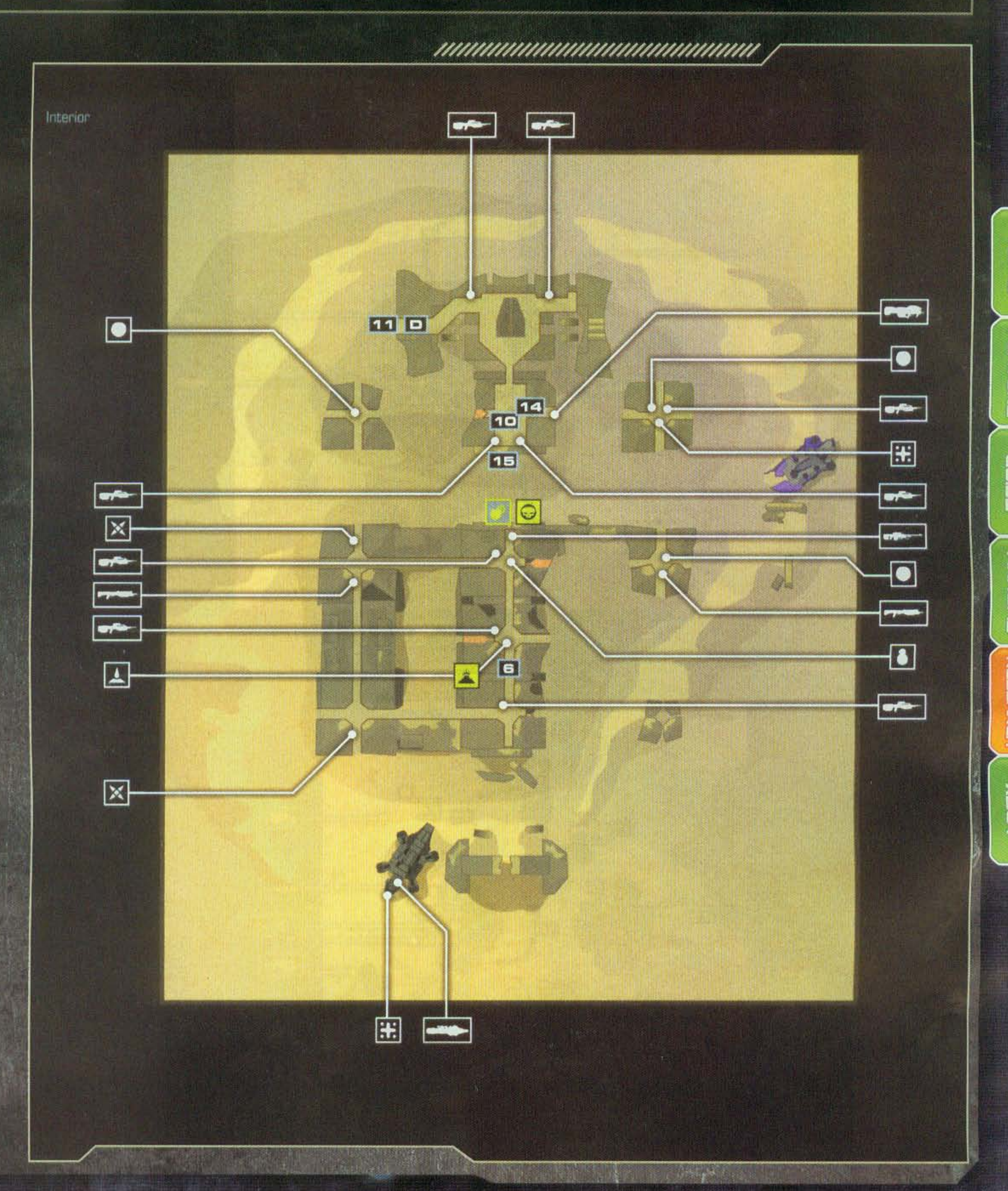
# SANDBOX



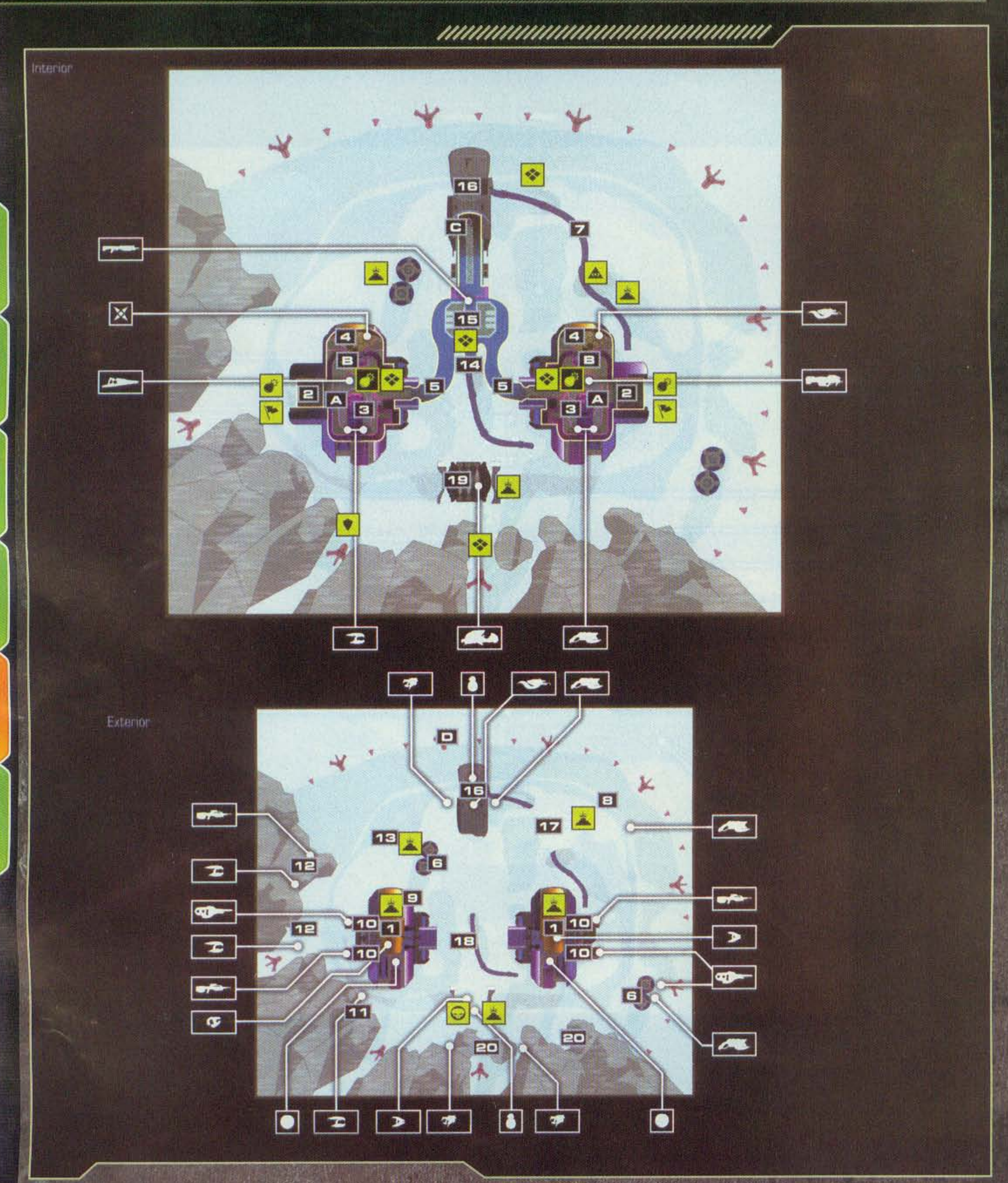
# SANDTRAP


Exterior
12
9
D
25
23
A
24
10
13
22
20
19
B
18
C
C
21
18
8
7
5
17
E
20
25
8
4
3
1
2

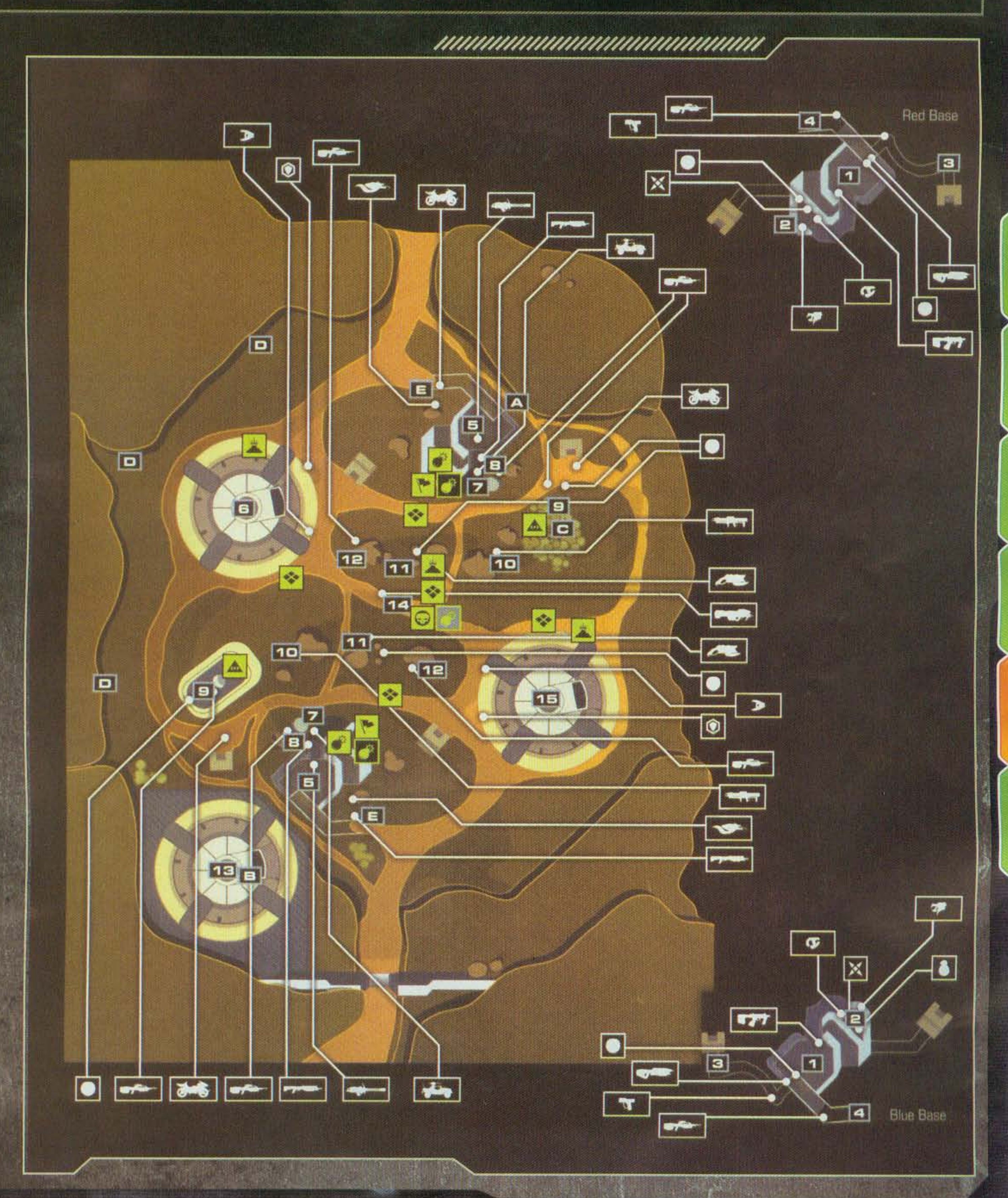
# SANDTRAP



# SNOWBOUND


Interior
16
C
7
15
4
B
14
5
2
A
3
19
Exterior
D
16
8
17
13
6
12
9
10
1
18
11
20

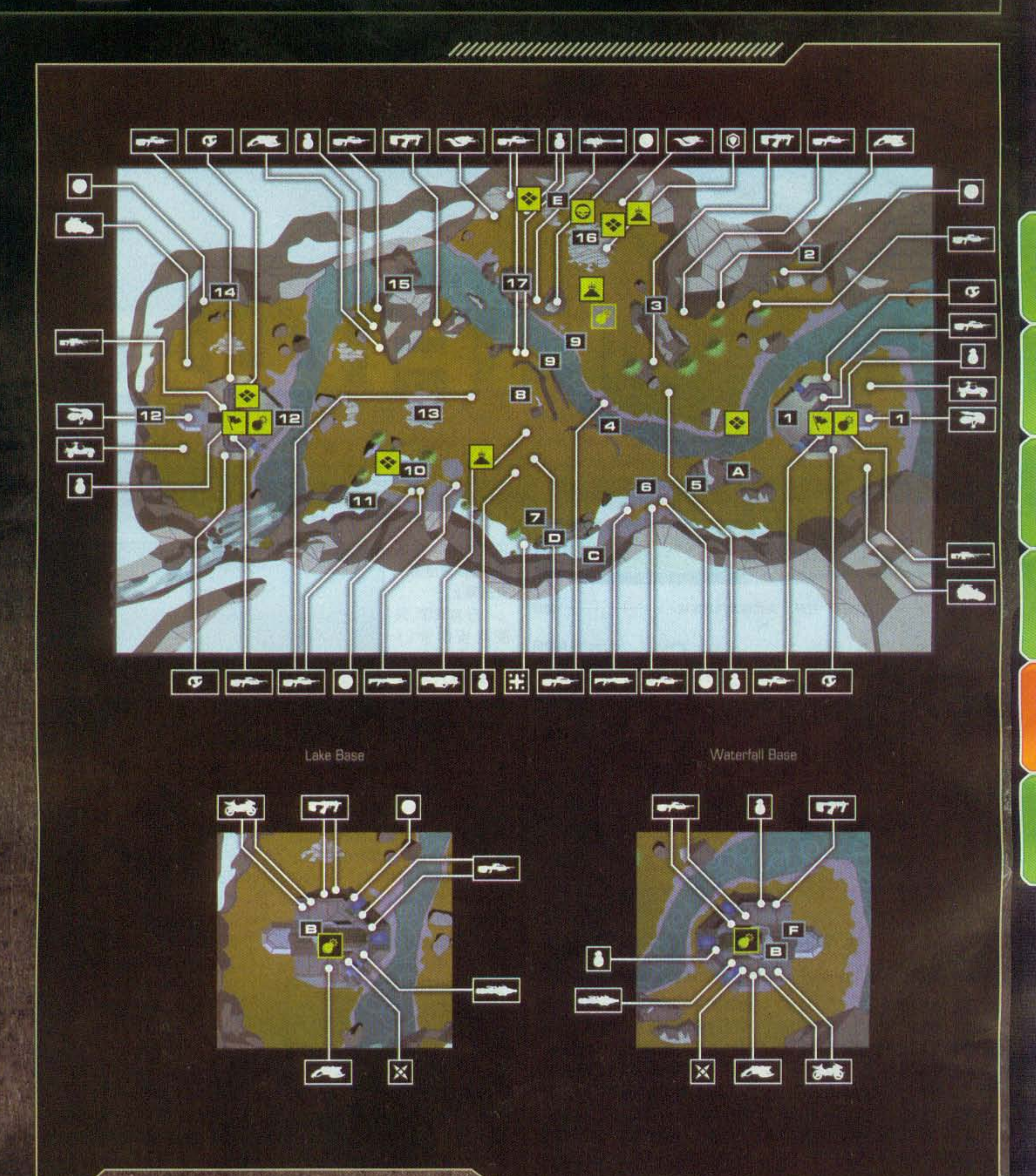
# STANDOFF



# THE PIT


Exterior
Interior
Bottom Floor
13
14
4
12
9
A
2
16
F
E
B
C
1
3
11
6
7
10
15

# VALHALLA


14
15
17
E
16
2
3
9
9
8
13
12
12
1
1
4
A
5
6
10
11
7
D
C
Lake Base
Waterfall Base
B
F
B

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

| 鹰击长空 | Ubisoft | 射击 |
|---|---|---|
| X360 Tom Clancy's H.A.W.X | | 美版 |
| 2009年3月18日 | 1～4人 | 49.99美元 |
| | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

文 炎骑士 美编 木仙

# Tom Clancy's H·A·W·X

在喜欢模拟空战游戏的玩家看来，育碧开发的这款作品有着比较特殊的地位。一方面，习惯了《皇牌空战》系列”的老玩家可以迅速适应这款游戏中似曾相识的操作方式；另一方面，游戏中的诸多缺点也使得这款游戏注定无法同早已发售的《皇牌空战6》相比。当然，对于第一次尝试制作此类游戏的育碧来说，能够达到这样的程度，已经算是非常不错了。如果你是一名热衷此类游戏的玩家，那么这款游戏是绝对不能错过的！

## 系统介绍






## 辅助飞行与ERS系统

如果您是从“《皇牌空战》系列”一路玩过来的老玩家，那么自然会对如此的键位布局再熟悉不过。显然，这也是电视游戏平台上绝大多数模拟飞行游戏的惯用键位布局。不过，这并不代表《鹰击长空》的整个系统与《皇牌空战》完全雷同。在这款游戏中，我们将接触到一个旨在提高玩家操作真实感的全新系统——辅助飞行和ERS系统。所谓辅助飞行系统，即现代战机中的标准飞行模式，它可以被看作是所有机载电子设备的系统整合。在默认状态下，辅助飞行系统中显示了常规的操作界面，各种基本的飞行数据通过座舱中的HUD（抬头显示器）直接显示在屏幕上。



在游戏中，只要连按两次LT或RT键，即可关闭辅助飞行系统。此时，一切基本的飞行数据都会从显示屏上消失，玩家只能以第三人称视点来控制飞机飞行。玩家在这个状态下依然可以对目标进行锁定和射击。并且，由于没有了辅助飞行系统的限制，玩家还可以驾驶战机作出一些超乎寻常的高难度机动动作，从而在近距离的格斗战中击落具有高机动性的敌机。不难看出，关闭辅助飞行系统的好处在于可以为玩家提供更好的视野，在部分关卡中的空中混战时可以更好地把握战机。当然，关闭辅助飞行系统也有自身的缺点，这就是不利于对地面目标实施精确打击。

至于ERS系统，我们可以将其视作辅助飞行系统的一个子系统。所谓ERS，即在导航、攻击指引以及早期预警等几个方面为玩家提供精确的指引。在战斗过程中，玩家根据屏幕中的提示按下X键即可启动ERS导航指引，随后在屏幕中会出现一个不断延伸的三角形导航框。此时只要控制飞机按照导航框的提示飞行，就可以轻易锁定目标（或避开敌方的导弹攻击）。ERS系统在特定的关

卡中可以起到很大的作用，如果善加利用，那么就可以在最小损失的前提下快速完成任务。不过，对于快节奏的空战，ERS 的指引却并不能完全奏效。此外，在发动对地攻击时，如果存在较为复杂的地貌，那么 ERS 的引导往往也会给玩家带来较大的麻烦。

## 作战飞机的选择与武器系统



在这款游戏中，玩家完成任务后取得的分数被直接转化为升级的必要点数，而只有通过不断升级，玩家才能够获得新的作战飞机以及各类作战飞机所对应的不同武器。与《皇牌空战》类似，这款游戏中存在敌方王牌飞行员以及重要目标的设定，只不过这些目标并不会直接以特殊的标记作出提示，需要玩家仔细寻找。摧毁重要目标或击落王牌飞行员所获得的分数通常要比破坏普通目标高出许多，这意味着玩家要尽可能在作战中破坏所有出现的目标。

在任务开始之前，会有专门的任务简报为玩家作详细的讲解。此外，不同种类的目标出现在同一任务中的数量也会以百分比的形式提示给玩家。各种作战飞机在速度（SPEED）、空对空能力（AIR TO AIR）、空对面能力（AIR TO GROUND）装甲防护（ARMOR）以及操作性能（HANDLING）四个方面上存在着差异。只有根据之前的目标种类百分比提示结合飞机性能差异来进行优化选择，才能令作战效率进一步提高。

## 武器种类与武器配置方案

游戏中的武器有着严格的类型区分，熟悉这些武器的用途显然有着十分重要的实际意义。另外，玩家在选择好待用的战机之后，并不能直接选择武器装备，而是要在游戏中设定好的多种武器配置方案里进行选择。

**武器种类一览**

| 武器名称 | 用途 | 有效射程（单位：米） |
|---|---|---|
| Cannon／机关炮 | 用于近距离射击，为标准装备 | 1500 |
| Flare／干扰弹 | 可对来袭导弹进行有效干扰，为标准装备 | — |
| Joint Strike Missile／联合攻击导弹 | 可对任何目标实施锁定攻击 | 对空 2500，对地 4000 |
| Radar Guided missile／雷达制导导弹 | 可对任何目标实施锁定攻击 | 12000 |
| Multi Target AA missile／多目标空对空导弹 | 最多可同时锁定攻击 4 个空中目标 | 6000 |
| Multi Target AG missile／多目标空对地导弹 | 最多个同时锁定攻击 4 个地面（海面）目标 | 8000 |
| All Aspect missile／全向格斗导弹 | 可对空中目标实施离轴（大角度偏离自身运动方向）锁定攻击 | 2000 |
| Rocket Pod unit／火箭弹 | 可对任何目标实施中远距离瞄准攻击 | 8500 |
| Free-fall bomb／自由落体炸弹 | 对地面（海面）目标实施直接瞄准攻击 | — |
| Cluster Bomb unit／集束炸弹 | 对地面（海面）密集目标实施直接瞄准攻击 | — |

**武器配置方案**

| 武器方案／武器种类 | Guided | MultiAA | MultiAG | AAspect | Cluster | Bomb | Rockets |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Adaptive Ⅰ | ● | × | × | × | × | ● | × |
| Adaptive Ⅱ | × | ● | × | × | × | ● | × |
| Adaptive Ⅲ | × | × | ● | ● | × | × | × |
| AG Superiority Ⅰ | × | × | × | × | ● | ● | × |
| AG Superiority Ⅱ | × | × | × | ● | ● | × | × |
| Air Domination Ⅰ | × | ● | × | × | × | × | × |
| Air Domination Ⅱ | × | ● | × | × | × | × | ● |
| Air Domination Ⅲ | × | ● | × | ● | × | × | × |
| Close Air Support Ⅰ | × | × | × | ● | × | × | ● |
| Close Air Support Ⅱ | × | × | × | ● | ● | × | × |
| Close Air Support Ⅲ | × | × | × | ● | × | ● | × |
| Dogfight | × | × | × | ● | × | × | × |
| Ground Assault Ⅰ | × | × | × | × | × | ● | ● |
| Ground Assault Ⅱ | × | × | × | × | ● | × | ● |
| Ground Assault Ⅲ | × | × | ● | × | × | × | ● |
| Ground Suppression | × | × | × | × | × | ● | × |
| Level bombing | × | × | × | × | ● | × | × |
| Light Assault | × | × | × | × | × | × | ● |
| Long Range Interception Ⅰ | ● | × | × | × | × | × | × |
| Long Range Interception Ⅱ | ● | × | × | ● | × | × | ×【注 1】 |
| Long Range Interception Ⅲ | ● | ● | × | × | × | × | × |
| Long Range Support Ⅰ | ● | × | × | × | × | × | ● |
| Long Range Support Ⅱ | ● | × | × | ● | × | × | ×【注 1】 |
| Multi-Role Ⅰ | × | ● | ● | × | × | × | × |
| Multi-Role Ⅱ | ● | × | × | × | ● | × | × |
| Multi-Role Ⅲ | × | ● | × | × | ● | × | × |
| Precision bombing | × | × | ● | × | × | × | × |

【注 1】Long Range Interception Ⅱ与 Long Range Support Ⅱ两种武器配置方案在选择画面中并不相同，但实际武器种类却完全一样，属于游戏 BUG。

**武器特性说明**

- ●机关炮不存在弹药数量限制，但持续射击后会出现过热问题，须要冷却后才能继续开火。
- ●干扰弹只能对接近至 2000 米以内的导弹实施有效干扰，可通过是否出现急促警告提示来判断导弹接近距离。
- ●联合攻击导弹可同时进行 2 枚连射，装填速度较快但离轴攻击能力相对较差。
- ●雷达制导导弹可对远距离目标实施打击，但要求载机全程对目标提供雷达引导，且只能单发射击。
- ●全向格斗导弹适合对付高机动空中目标，但装填速度较慢。
- ●火箭弹只能进行直接瞄准射击而无法锁定，但在射程、射速及威力等方面均表现出色。
- ●自由落体炸弹被投掷后会以抛物线轨迹飞向目标，对弹着点圆形区域内目标实施大范围杀伤。
- ●集束炸弹被投掷后会以抛物线轨迹飞向目标，对弹着点矩形区域内目标实施高密度轰炸。



## 战机特性

游戏中的各型战机按照用途的不同，存在着属性（特性）的设定。这些特性有助于那些不了解现代战斗机的玩家进一步熟悉各种战机。另外，战机的特性还将在一些特殊的任务要求中有所体现。

| 战机特性 | 说明 |
|---|---|
| LOW PAYLOAD／低载荷 | 载弹量较低 |
| HIGH PAYLOAD／高载荷 | 载弹量较高 |
| STABLE／稳定 | 最小允许飞行速度小，不容易失速 |
| UNSTABLE／不稳定 | 最小允许飞行速度大，容易失速 |
| HIGH AOA／高攻角 | 可在关闭辅助飞行系统的状态下进行过失速机动 |
| SLOW RECOVERY／改出缓慢 | 不容易摆脱失速状态 |
| FAST RECOVERY／改出迅速 | 很容易摆脱失速状态 |
| STEALTH／隐身能力 | 难以被制导武器锁定 |
| DUAL CANNON／两门机关炮 | 机关炮威力大，但容易过热 |
| SUPER CANNON／超级机关炮 | 机关炮威力超大 |
| THRUST VECTORING／推力矢量发动机 | 可在关闭辅助飞行系统的状态下进行过失速机动 |
| ELECTRONIC WARFARE／电子战能力 | 可在联机游戏时装备电子战支援武装 |
| AIR TO AIR SPECIALIZATION／擅长对空作战 | 可快速锁定空中目标 |
| AIR TO GROUND SPECIALIZATION／擅长对地攻击 | 可快速锁定地面（水面）目标 |
| VERSATILE／通用性 | 可快速锁定空中和地面（水面）目标 |

# 任务流程解说

## Operation 01 Ghost Rider

首次出战的目的是为友军地面部队扫清沿途可能出现的障碍。当操纵战机至预定地点后，敌人便会先后由多个方向分批扑向地面的友军部队，玩家必须在友军的战力被削减至0以前消灭所有的敌人，否则就算任务失败。此阶段的难点主要体现在敌人分散需要多次折返。战斗过程中要以接近友军的目标位优先清理对象，切忌离开友军太远，否则处境将会十分被动。当地面的友军部队将行动路线转向西之后，敌人又会派出若干架Su-27战斗机进行最后的扰乱。战斗进行到这个阶段后就不用再去担心友军，玩家只要专心对付敌人的战斗机即可，将敌人的Su-27尽数击落后就可以迎来胜利。



## Operation 02 Adder

此次的任务的目的是保护大型炼油厂免遭敌人破坏。待飞临炼油厂上空确认护卫目标后，随后战场上便会以炼油厂为中心出现一个绿色的安全警戒圈，玩家所要做的就是尽一切可能阻止敌人进入警戒圈。战斗开始后，敌人的主力部队会源源不断地从导航地图的正北方向分两、三路出现，其中左路和中路以坦克为主，右路则为少量坦克与武装直升机混合编队出现。须要注意的是，敌人还会派出Jaguar攻击机从地图右端进行偷袭。因此玩家千万不要为了对付敌人的主力部队而过于远离炼油厂的警戒范围。将敌人的部队消灭殆尽后会有任务更新：敌人的轰炸机编队从地图西北方向出现。玩家除了要赶在轰炸机接近炼油厂之前将其全部击落之外，还要提防随行护卫的Mig-21。最好的战法是加速冲向敌方集群，途中先以远射型空对空导弹击落护卫的Mig-21，待接近目标后再将轰炸机击落。



## Operation 03 Cobalt

本次作战的初期任务是对部属在河流沿岸的敌方设施进行轰炸。战斗开始后首先按照预定航线飞至目标并将其尽数摧毁。接下来任务便会更新：轰炸导航地图上标注的全部地面设施。注意在这些目标之中夹杂着一定数量的防空高炮和导弹发射架，要尽量赶在导弹发射架作出反应前将其摧毁。另外，在清除地面目标的过程中还会有若干架敌人的F-5E战斗机出来搅局，最好先将其击落，然后再去专心对付地面和水面的目标。完成轰炸任务之后会第二次出现任务更新：拦截将军的专机。玩家只要赶在目标飞出战场空域之前将作为护卫的战斗机全部击落即可。



## Operation 04 Blacklight



由于需要为轰炸机护航，所以一定要选择加速性能较好且配备有多目标空对空导弹的高性能战机。任务开始后首先要与先行的轰炸机在预定空域汇合，不久之后就会有多个批次的敌方战斗机从几个方向先后出现。进行远距离拦截的要点在于尽量将自机的航线与敌机的行动方向重合，这样可以进一步提高导弹的命中率。如果拦截失败，就要迅速切换为联合攻击导弹或全向格斗导弹将漏网之鱼迅速消灭，否则敌机会在很短的时间内将轰炸机击落。将全部空中目标消灭之后会更新任务：摧毁敌人的三个防空导弹阵地。由于敌人的防空导弹被布置在坑道中，所以最好的办法就是利用ERS飞行导航系统找到最佳的攻击航线，以求一击毙敌。只要抢在轰炸机飞入预定空域之前将三个导弹发射架全部破坏，任务就算完成。

## Operation 05 OFF certification

这一次的任务并非实战，而是针对关闭辅助飞行系统而展开的训练。任务开始后首先按照教官的要求爬升到3000米以上的高度，随后在接到教官的指令后便可尝试关闭和打开辅助飞行系统。随后要进行的是在关闭辅助飞行系统状态下的失速状态测试，只要保持减速就会令飞机进入失速状态。最后所要进行的是在关闭辅助飞行系统状态下的空中格斗训练，其中的第一批无人机可以很轻松地击落；第二批则会作出一定的机动规避动作；最后一批无人机不仅具有较高的机动性，而且还会主动攻击玩家的座机。在格斗训练中，玩家可以尝试利用过失速机动（即在进入失速状态时调整战机的飞行姿态）来对付无人机。须要注意的是，由于战机在失速状态下会逐渐丧失高度，因而进行机动飞行的时间极为短暂。



## Operation 06 06 Glass Hammer



本关的任务类型属于战场支援，由于不须要对任何友军目标提供护卫，所以玩家可以放开手脚对战场上的目标任意发动攻击。玩家在战斗初期所要面对的是敌人的空中力量，在此期间一定要尽可能多地击落敌机，以便为接下来的对地攻击作战创造更好的条件。待战斗持续一段时间之后，敌人的水面舰艇部队开始出现在导航地图的南北两端，并且伴随有登陆部队出现。这个阶段战斗的难点在于如何巧妙地消灭隐藏在高楼大厦之间的地面目标，尽量借助ERS系统提供优化的对地攻击航线指示可以省去不少力气。战至中盘后，战场上又会出现多批敌人的A-7B攻击机，它们的机动性和加速性能都相对较差，是赚取经验值的绝佳选择，一定不要轻易放过。在最后的任务更新中，玩家将要面对4架Su-47战斗机，由于对方具有极佳的机动性，因此建议事先配备全向格斗导弹。

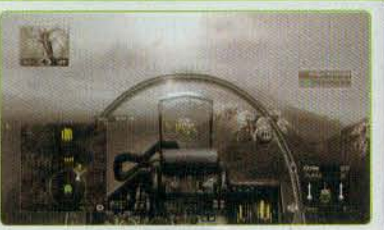
## Operation 07 Backfire

这一次的任务是为友军特种部队提供空中支援，在友军部队的预定前进路线上存在多个敌人的火力点，玩家须在友军与敌人交火之前将这些眼中钉连根拔起。需要注意的是敌人的地面部队中存在防空导弹发射架，一定要优先解决。连续破坏两个敌方阵地后，会有两架Su-35战机从导航地图的西侧出现，它们将会对友军直升机造成很大的威胁，一定要迅速消灭。注意在摧毁随后的第三个防空阵地后，又会从东北角方向出现两架Su-35。当友军部队占领预定目标之后，便会暂时建立起一个警戒圈，此时会有多批次的敌方空地力量扑向友军，特别是其中的武装直升机，一定要优先消灭。将前来阻截的敌人尽数消灭后会有任务更新，并且同时出现强烈的电磁干扰，若干架不明型号的敌机再度出现。对付最后的敌机只能使用机关炮，如果能够巧妙利用ERS系统，那么可以很轻松地用机关炮击落敌机。





## Operation 08 Ulysses



舰队防空任务执行的难度并不算大，但是须要注意两点：第一，对付正面扑向友军舰队的目标时要尽量令自己的飞行轨迹与对方的行动轴线相重合，否则采用远射型导弹很难命中目标；第二，一部分敌机会从战场两侧迂回偷袭我军舰队，对付这些敌机可以正面接触，随后尾随敌机编队逐个击破。进入第二个阶段的反舰任务后，要在限定时间内将敌方的旗舰摧毁。在这之前，会有若干架敌方的F-15E出现，为了专心对付敌舰，一定要尽快将这批杂鱼解决掉，否则战斗的效率将会大打折扣。由于敌方舰队的防空火力甚是强大，所以最好的战术是选用多目标空对地导弹或雷达制导导弹从远距离上进行定点打击，以求将自身损伤控制在最小的范围内。

## Operation 09 Stiletto



这一次的任务很有意思：为己方轰炸机群开辟空中走廊。任务前半段的目的是找到并摧毁隐藏在海岛上的防空导弹阵地。由于不能开启导航地图，所以要巧妙借助显示屏正上方的讯号捕捉器来确认目标的位置。在此过程中，还要注意不要误入敌人的火力射程内。另外，整个搜索目标的过程还有时间的限制，所以玩家还要自行调整战机的速度和攻击的节奏。当确认最终的目标后，友军的轰炸机就会按照固定航线直扑目标。在这期间，玩家还要迅速将轰炸机固定航线沿途的敌方火力点和前来截击的敌方战斗机清除干净。建议在任务开始前选则同时携带雷达制导导弹和多目标空对空导弹的武器配置方案，以求达到最高的作战效率。

## Operation 10 Red Eagle



这是一场典型的防御战，敌人的作战意图是借助优势空中力量的掩护利用空降部队的突袭占领我方重要目标。战斗开始后，首先所要面对的是遍布整个战斗空域的敌方战斗机。此时不用有太多的顾虑，只要尽可能多地击落敌机即可。待消灭一定数量的空中目标之后，地方的空降部队就会出现——先后会有两匹大型运输机出现，它们会围绕己方据点进行盘旋并投放空降部队的坦克。此时需要一面抓紧时间将运输机击落，一面将已经空投的坦克迅速消灭，以防止坦克驶进警戒圈。需要注意的是，在两批运输机出现的间隙还会有若干架F-15E战斗轰炸机前来搅局，它们会径直向着己方据点扑来，一定要迅速消灭！

## Operation 11 Torchlight



为“空军一号”护航的任务显然不会轻松。由于此次战斗所要面对的威胁全部来自空中，所以要选择善于空战的战机并搭配同时适应近距格斗和中远距离拦截的武器配置方案。此战的难点在于敌方战机会分多个批次由不同的方向出现，并且出现的频率会逐渐加快。为了能够在其接近总统座机前将之全数击落，不仅要事先调整好接战前的飞行姿态和角度，还要在战斗的过程中保持不要过分远离总统座机。当总统座机飞至接近目的地时，会出现非常强烈的电磁干扰，并且仍然会有敌机出现。由于此时无法使用导弹进行攻击，所以惟一的办法就是借助ERS系统来接近和瞄准敌机，然后利用机关炮将其击落。

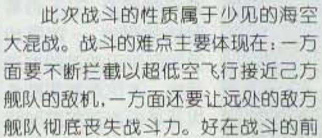
## Operation 12 Iron Arrow

为了能够避免在今后的战斗中再次遭到强电磁干扰，清楚干扰源的工作就显得非常必要了。在执行清楚电磁干扰源的任务中，只有保持在己方的空中管制/预警机的电磁压制范围内才能免受干扰并展开行动。此外还要时刻保护预警机不被敌人的战斗机以及地面防空火力击落。在预警机的协同下清除若干个干扰源之后，任务会更新：为友军地面部队提供空中火力支援。由于地面战场实在高楼林立的城市中，所以建议事先选择同时具备对空拦截武器和集束炸弹的武器配置方案。只有这样才能够令战斗的效率进一步提高。注意在进行空中支援的过程中，除了要尽快消灭阻碍友军行动的地面目标之外，还要将不断出现的武装直升机击落。否则接近友军的敌方武装直升机会在很短的时间内对友军造成极大的伤亡。

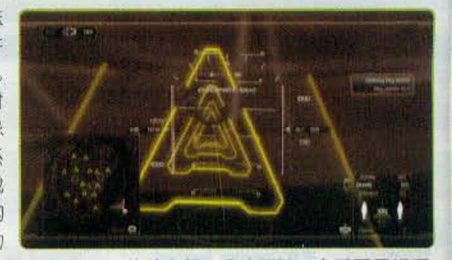


## Operation 13 Typhoon

此次战斗的性质属于少见的海空大混战。战斗的难点主要体现在：一方面要不断拦截以超低空飞行接近己方舰队的敌机，一方面还要让远处的敌方舰队彻底丧失战斗力。好在战斗的前半段无须顾及集结在海湾里的友军舰队，只要专心对付敌机即可。不过在任务更新之后，敌方的AV-8B机群就会以超低空的方式快速接近友军舰队，此时要优先将这些令人生厌的敌人解决掉，否则友军的舰队就会在短时间内被彻底击垮。接下来，敌方的舰队会出现在导航地图的南端。需要注意的是，在进行对舰攻击时要保持较高的飞行速度，且不要持续在敌方舰队上空盘旋。否则很容易遭到敌人防空火力的攻击。

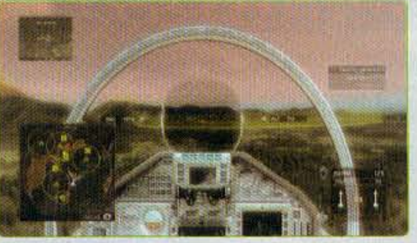


## Operation 14 Backhand



本次任务的目的是设法突入敌人的防空识别圈，并一举摧毁三个重要的目标。由于敌人防空识别圈中的对空火力非常密集，所以切忌贸然突进，只能利用ERS系统的辅助进行机动规避。战斗开始后首先要接近敌人的防空识别圈，随后便会自动下载目标的数据。待数据下载完成后，就可以沿着提示的位置突入敌人的防空阵地了。随后需要严格按照黄色飞行导航框的指引航道来飞行，如果在这一过程中不慎失去飞行引导，那么則极有可能被击落。成功摧毁三个重要目标后，会出现任务更新：对剩余的敌方地面目标实施毁灭性打击。注意在这一过程中，友军的地面部队也会逐步推进，需要优先将对友军威胁较大的目标摧毁。

## Operation 15 Thunderbolt



这一次的任务是对敌方的三个重要电力设施实施纵深打击。需要注意的是，在实施打击的整个过程中将避免不了进入敌方的防控警戒圈，所以有着严格的飞行高度限制。本次任务的难点主要体现在保持低高度飞行状态的同时还要设法将可能遭遇的地面目标尽数破坏。此外还要时刻注意地形高度的变化，并即时作出飞行姿态的修正。另外，每当摧毁一个目标之后，敌方都会派出一批高性能的战斗机。由于本次作战有着严格的时间限制，所以可以避免敌方战斗机的巡逻路线，从而免除不必要的纠缠。

成就补充 General of the airforce：等级达到Lv.40　TDM rookie：赢得一场TDM比赛

## Operation 16 Wildhorse

本次任务是确保航天器发射期间的安全，与《皇牌空战4》中的“破碎的天空”以及《皇牌空战5》中的“白鸟！”两个关卡非常相似。任务的初期是将不断出现的敌机尽快消灭。注意在敌机之中还会有可以空投坦克的运输机，要优先击落。将敌机消灭殆尽之后，会出现电磁干扰，并且同时伴随有一批敌机出现。不过这一次的干扰程度较轻，作为基本装备的联合攻击导弹依然可以使用。将所有的敌机消灭之后，就会迎来航天飞机发射的一刻。不过此时又会出现一批巡航导弹，一定要抓紧时间击落！



## Operation 18 Twilight

本次战斗的前半段是空中混战，只要在限定时间内尽可能多地击落敌机即可。当到达预定的时间后，在城市的核心位置会出现一个特殊的标识——需要在极短的时间内摧毁进入起爆倒计时阶段的核弹。此时的难点主要体现在迅速找到最佳航线瞄准并摧毁核弹，剩余的时间仅够发动一次攻击。最好的办法就是借助ERS系统的导航功能来飞行，只有这样才能确保一击必中。




## Operation 17 Javelin



终于迎来了全面大反攻的这一天！本次的作战任务是协助友军地面部队占领敌人的工厂。战斗开始后，可以在导航地图上看到三支友军地面部队逐步向着敌方工厂的方向推进。在这一阶段，需要抓紧时间将沿途阻碍友军前进的敌方目标消灭。需要注意的是，由于有着时间的限制，一定要抓紧时间消灭敌方的地面目标。不论是友军被全灭还是没能在限定时间内到达指定区域，都会被视为任务失败。当友军部队进入工厂区域后，任务的方向会转为消灭防空火力以及不断出现的敌机。注意设置在工厂区域的防空火力较为密集，建议从外围逐步清除目标，切忌直接突入中央区域。

## Operation 19 Monarch




相比前几次任务，最后的战斗反而要简单许多。只要让自己的战机保持在限定高度下沿着峡谷飞行即可。注意在飞行过程的中后段会有零星的防空火力，只要稍加注意就可以作到完全摧毁。待接近目标之后，飞行高度限制也会随之接触，此时只要迅速瞄准目标发射导弹即可打完收功。

# 战机解锁方式

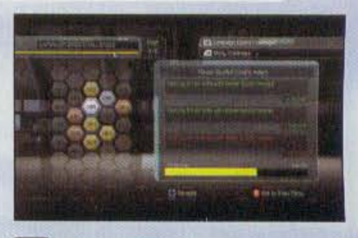
| 型号 | 解锁条件 |
|---|---|
| A-6A | 升级至Lv.7 |
| A-7B | 升级至Lv.3 |
| AV-8B | 升级至Lv.8 |
| A-10A | 完成Operation Wildhorse |
| A-12 | (在战机选择界面下按住LT)依次输入X、LB、X、RB、Y、X |
| EA-6B | 升级至Lv.13 |
| EF-111A | 升级至Lv.4 |
| EF2000 | 完成Operation Backhand |
| F-2 | 升级至Lv.6 |
| F-4G | 完成Operation Adder |
| F-5A | 升级至Lv.5 |
| F-5E | 升级至Lv.15 |
| F-14A | 完成Operation Ulysses |
| F-14B | 完成Operation Iron Arrow |
| F-14D | 升级至Lv.24 |
| F-15Active | 完成Operation Blacklight |
| F-15C | 完成Operation Red Eagle |
| F-15E | 升级至Lv.25 |
| F-16A | 完成Operation Stiletto |
| F-16C | 升级至Lv.30 |
| F-18HARV | (在战机选择界面下按住LT)依次输入LB、Y、LB、Y、LB、X |
| F-20 | 升级至Lv.11 |
| F-22 | 完成Operation Javelin |
| F35 JSF | 完成Operation Monarch |
| F-117 | 完成Operation Typhoon |
| FA-18RC | 升级至Lv.12 |
| FA-18C | 升级至Lv.27 |

| 型号 | 解锁条件 |
|---|---|
| FA-18E | 完成Operation Torchlight |
| FB-22 | (在战机选择界面下按住LT)依次输入RB、X、RB、X、RB、Y |
| Jaguar | 升级至Lv.22 |
| Mig-21 | 默认装备 |
| Mig-25 | 升级至Lv.2 |
| Mig-29 | 完成Operation Cobalt |
| Mig-33 | 完成Operation Backfire |
| MIRAGE III | 升级至Lv.21 |
| MIRAGE IV P | 升级至Lv.16 |
| MIRAGE 5 | 完成Operation Glass Hammer |
| MIRAGE F1 | 升级至Lv.14 |
| MIRAGE 2000C | 升级至Lv.9 |
| MIRAGE 2000-5 | 升级至Lv.23 |
| Rafale C | 完成Operation Thunderbolt |
| Saab-35 | 【注2】 |
| Saab JAS-39 | 升级至Lv.33 |
| Su-25 | 完成Operation Ghost Rider |
| Su-27 | 完成Operation OFF certification |
| Su-32FN | 升级至Lv.26 |
| Su-34 | 升级至Lv.32 |
| Su-35 | 升级至Lv.34 |
| Su-37 | 升级至Lv.36 |
| Su-47 | 升级至Lv.40 |
| X-29A | 升级至Lv.31 |
| XA-20 | 【注2】 |
| YF-12A | 升级至Lv.17 |
| YF-17 | 完成Operation Twilight |
| YF-23 | 升级至Lv.35 |

【注2】首先在育碧官网www.ubisoft.com成功注册，接下来在主机接入网络的前提下进入游戏，按照“Extra Exclusive Content”的路径登录(初次登录会复位游戏)并输入自己的账户，随后可以免费下载该战机。

# 战绩系统

游戏中的战绩系统与升级系统及各种奖励要素直接关联。通过挑战游戏中的关卡或上线进行联机游戏，玩家可以获得数量不等的奖励点数。每当满足一定的点数，就会有相对应的隐藏要素解锁。(蓝色表格中内容与成就直接关联)



## Story Challenges

| 任务编号 | 以Normal难度过关 | 以Hard难度过关 | 以Elite难度过关 |
|---|---|---|---|
| 01 | 200XP | +100XP | +200XP |
| 02 | 200XP | +100XP | +200XP |
| 03 | 200XP | +100XP | +200XP |
| 04 | 300XP | +100XP | +200XP |
| 05 | 300XP | +100XP | +200XP |
| 06 | 500XP | +200XP | +300XP |
| 07 | 500XP | +200XP | +300XP |
| 08 | 500XP | +200XP | +300XP |
| 09 | 500XP | +200XP | +300XP |
| 10 | 500XP | +200XP | +300XP |
| 11 | 700XP | +250XP | +450XP |
| 12 | 700XP | +250XP | +450XP |
| 13 | 1000XP | +200XP | +300XP |
| 14 | 700XP | +250XP | +450XP |
| 15 | 700XP | +250XP | +450XP |
| 16 | 1000XP | +400XP | +600XP |
| 17 | 1000XP | +400XP | +600XP |
| 18 | 1000XP | +400XP | +600XP |
| 19 | 500XP | +0XP | +0XP |

成就补充 Support ace：使用过所有的支援选项 Versatile pilot：获得20次END MATCH奖励

# Campaign Basic Challenges

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 01 | Cannon novice | 用机关炮累计摧毁 20 个地面目标 | +300XP |
|  | Cannon specialization | 用机关炮累计摧毁 55 个地面目标 | +700XP |
|  | Cannon proficiency | 用机关炮累计摧毁 105 个地面目标 | +1500XP |
| 02 | Cannon tyro | 用机关炮累计摧毁 20 个空中目标 | +500XP |
|  | Cannon adept | 用机关炮累计摧毁 50 个空中目标 | +1500XP |
|  | Cannon expert | 用机关炮累计摧毁 105 个空中目标 | +2500XP |
| 03 | Joint Strike missile novice | 用联合攻击导弹累计摧毁 40 个地面目标 | +300XP |
|  | Joint Strike missile specialization | 用联合攻击导弹累计摧毁 100 个地面目标 | +700XP |
|  | Joint Strike missile proficiency | 用联合攻击导弹累计摧毁 180 个地面目标 | +1000XP |
| 04 | Joint Strike missile tyro | 用联合攻击导弹累计摧毁 50 个空中目标 | +500XP |
|  | Joint Strike missile adept | 用联合攻击导弹累计摧毁 120 个空中目标 | +1500XP |
|  | Joint Strike missile expert | 用联合攻击导弹累计摧毁 200 个空中目标 | +2500XP |
| 05 | Rocket Pod novice | 用火箭弹累计摧毁 30 个地面目标 | +300XP |
|  | Rocket Pod specialization | 用火箭弹累计摧毁 70 个地面目标 | +700XP |
|  | Rocket Pod proficiency | 用火箭弹累计摧毁 120 个地面目标 | +1500XP |
| 06 | Rocket Pod tyro | 用火箭弹累计摧毁 20 个空中目标 | +500XP |
|  | Rocket Pod adept | 用火箭弹累计摧毁 50 个空中目标 | +1500XP |
|  | Rocket Pod expert | 用火箭弹累计摧毁 90 个空中目标 | +2500XP |
| 07 | Multi Target AA missile tyro | 用多目标空对空导弹累计摧毁 50 个目标 | +500XP |
|  | Multi Target AA missile adept | 用多目标空对空导弹累计摧毁 120 个目标 | +1500XP |
|  | Multi Target AA missile expert | 用多目标空对空导弹累计摧毁 200 个目标 | +2500XP |
| 08 | Radar Guided missile tyro | 用雷达制导导弹累计摧毁 20 个目标 | +500XP |
|  | Radar Guided missile adept | 用雷达制导导弹累计摧毁 50 个目标 | +1500XP |
|  | Radar Guided missile expert | 用雷达制导导弹累计摧毁 90 个目标 | +2500XP |
| 09 | All Aspect missile tyro | 用全向格斗导弹累计摧毁 30 个目标 | +500XP |
|  | All Aspect missile adept | 用全向格斗导弹累计摧毁 70 个目标 | +1500XP |
|  | All Aspect missile expert | 用全向格斗导弹累计摧毁 120 个目标 | +2500XP |

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 10 | Free-fall bomb novice | 用自由落体炸弹累计摧毁 70 个目标 | +500XP |
|  | Free-fall bomb specialization | 用自由落体炸弹累计摧毁 170 个目标 | +1500XP |
|  | Free-fall bomb proficiency | 用自由落体炸弹累计摧毁 300 个目标 | +2500XP |
| 11 | Cluster bomb novice | 用集束炸弹累计摧毁 50 个目标 | +500XP |
|  | Cluster bomb specialization | 用集束炸弹累计摧毁 120 个目标 | +1500XP |
|  | Cluster bomb proficiency | 用集束炸弹累计摧毁 210 个目标 | +2500XP |
| 12 | Multi Target AG missile novice | 用多目标空对地导弹累计摧毁 50 个目标 | +500XP |
|  | Multi Target AG missile specialization | 用多目标空对地导弹累计摧毁 110 个目标 | +1500XP |
|  | Multi Target AG missile proficiency | 用多目标空对地导弹累计摧毁 180 个目标 | +2500XP |
| 13 | Rookie bomber pilot | 在 Campaign 模式中累计摧毁 100 个地面目标 | +300XP |
|  | Veteran bomber pilot | 在 Campaign 模式中累计摧毁 200 个地面目标 | +700XP |
|  | Ace bomber pilot | 在 Campaign 模式中累计摧毁 300 个地面目标 | +1500XP |
| 14 | Rookie fighter pilot | 在 Campaign 模式中累计摧毁 100 个空中目标 | +500XP |
|  | Veteran fighter pilot | 在 Campaign 模式中累计摧毁 200 个空中目标 | +1500XP |
|  | Ace fighter pilot | 在 Campaign 模式中累计摧毁 300 个空中目标 | +2500XP |
| 15 | Cautious approach | 在 ERS 系统引导下累计摧毁 10 个地面目标 | +300XP |
|  | Accurate bombing | 在 ERS 系统引导下累计摧毁 30 个地面目标 | +700XP |
|  | Precision strikes | 在 ERS 系统引导下累计摧毁 60 个地面目标 | +1500XP |
| 16 | Computed paths | 在 ERS 系统引导下累计摧毁 30 个空中目标 | +500XP |
|  | Advanced targeting | 在 ERS 系统引导下累计摧毁 70 个空中目标 | +1000XP |
|  | No room for error | 在 ERS 系统引导下累计摧毁 120 个空中目标 | +1500XP |
| 17 | No limitations | 在关闭辅助飞行系统的状态下摧毁 50 个目标 | +500XP |
|  | Without restrictions | 在关闭辅助飞行系统的状态下摧毁 110 个目标 | +1500XP |
|  | Unbound | 在关闭辅助飞行系统的状态下摧毁 180 个目标 | +2500XP |
| 18 | Elusiveness rookie | 在 Campaign 模式中成功回避 30 次导弹攻击 | +500XP |
|  | Elusiveness veteran | 在 Campaign 模式中成功回避 70 次导弹攻击 | +1500XP |
|  | Elusiveness ace | 在 Campaign 模式中成功回避 120 次导弹攻击 | +2500XP |

# Campaign Expert Challenges

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 01 | Practice makes perfect | 以关闭辅助飞行模式的状态累计飞行 1 小时 | +2500XP |
| 02 | Test pilot | 在 Campaign 模式下使用 20 种以上战机完成任务 | +3000XP |
| 03 | The hard way | 以 Hard 难度完成所有任务 | +4000XP |
| 04 | Extreme | 以 Elite 难度完成所有任务 | +5000XP |
| 05 | Afterburner | 以 2 倍音速累计飞行 1 小时 | +4000XP |
| 06 | Persenerant | 在 Campaign 模式下累计飞行 5 小时 | +3000XP |
| 07 | Team player | 在 Co-op 模式下完成任意一个任务 | +500XP |
| 08 | One man army | 单机游戏中获得总分超过 100000 点 | +4000XP |
| 09 | No "I" in "team" | 在 Co-op 模式对敌人造成的伤害累计达到 150000 点 | +5000XP |
| 10 | Mirror matching | 累计击落 50 架与自己相同型号的敌机 | 4000XP |
| 11 | Multi Target AA perfectionist | 用多目标空对空导弹 1 次齐射摧毁 4 个目标 | +1000XP |
| 12 | Free-fall bomb perfectionist | 用 1 枚自由落体炸弹摧毁 6 个目标 | +2000XP |
| 13 | Cluster bomb perfectionist | 用 1 枚集束炸弹摧毁 8 个目标 | +3000XP |
| 14 | Multi Target AG perfectionist | 用多目标空对地导弹 1 次齐射摧毁 4 个目标 | +1000XP |
| 15 | Multi Target AA missile adroit | 用多目标空对空导弹 1 次齐射摧毁 3 个目标 | +500XP |
| 16 | Collision warning | 以关闭辅助飞行模式的状态<br>将飞行高度降至 30 米以下且保持不坠毁 | +5000XP |
| 17 | Lucky shot | 在关闭辅助飞行模式的状态下<br>用机关炮摧毁 1 个地面目标 | +5000XP |
| 18 | Weapons management | 先后用 2 种不同的武器击伤并摧毁任意 5 个目标 | +5000XP |
| 19 | Pain is temporary | 在单机模式下的 Hard 难度或联机模式下的<br>Elite 难度完成除前 5 个关卡以外的一个任务 | +5000XP |
| 20 | Vertigo | 在 40 米以下的高度以倒飞的姿态累计飞行 2 分钟 | +5000XP |
| 21 | SEAD | 摧毁一个已经向自己开火的防空导弹发射架 (SAM) | +2000XP |
| 22 | Defying gravity | 操纵一架具有 "Unstable" 特性的战机以关闭辅助飞行<br>模式的状态保持不失速飞行至少 10 分钟且完成任务 | +4000XP |

以下战绩均要在联机模式的团队死亡竞赛中完成

# TDM Basic Challenges

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 01 | Cannon rookie | 用机关炮消灭 10 个敌人 | +500XP |
|  | Cannon veteran | 用机关炮消灭 25 个敌人 | +1500XP |
|  | Cannon ace | 用机关炮消灭 50 个敌人 | +2500XP |
| 02 | Joint Strike missile rookie | 用联合攻击导弹消灭 30 个敌人 | +500XP |
|  | Joint Strike missile veteran | 用联合攻击导弹消灭 75 个敌人 | +1500XP |
|  | Joint Strike missile ace | 用联合攻击导弹消灭 135 个敌人 | +2500XP |
| 03 | Multi Target AA rookie | 用多目标空对空导弹消灭 20 个敌人 | +500XP |
|  | Multi Target AA veteran | 用多目标空对空导弹消灭 55 个敌人 | +1500XP |
|  | Multi Target AA ace | 用多目标空对空导弹消灭 100 个敌人 | +2500XP |
| 04 | Radar Guided missile rookie | 用雷达制导导弹消灭 15 个敌人 | +500XP |
|  | Radar Guided missile veteran | 用雷达制导导弹消灭 40 个敌人 | +1500XP |
|  | Radar Guided missile ace | 用雷达制导导弹消灭 75 个敌人 | +2500XP |
| 05 | All Aspect missile rookie | 用全向格斗导弹消灭 15 个敌人 | +500XP |
|  | All Aspect missile veteran | 用全向格斗导弹消灭 40 个敌人 | +1500XP |
|  | All Aspect missile ace | 用全向格斗导弹消灭 75 个敌人 | +2500XP |
| 06 | Rocket Pod rookie | 用火箭弹消灭 10 个敌人 | +500XP |
|  | Rocket Pod veteran | 用火箭弹消灭 25 个敌人 | +1500XP |
|  | Rocket Pod ace | 用火箭弹消灭 50 个敌人 | +2500XP |
| 07 | T.O.P. rookie | 利用 T.O.P. 系统成功干扰 30 枚射向友机的导弹 | +500XP |
|  | T.O.P. veteran | 利用 T.O.P. 系统成功干扰 80 枚射向友机的导弹 | +1500XP |
|  | T.O.P. ace | 利用 T.O.P. 系统成功干扰 150 枚射向友机的导弹 | +2500XP |
| 08 | Excessive violence | 对敌方累计造成 20000 点伤害 | +500XP |
|  | Brutality | 对敌方累计造成 60000 点伤害 | +1500XP |
|  | Remorseless | 对敌方累计造成 150000 点伤害 | +2500XP |

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 09 | Air superiority rookie | 在 15 场 TDM 中使用不同型号的 Air superiorrity 类战机 | +500XP |
|  | Air superiority veteran | 选用不同型号的 Air superiority 类战机赢得 10 场 TDM | +1500XP |
|  | Air superiority ace | 选用不同型号的 Air superiority 类战机赢得 15 场 TDM | +2500XP |
| 10 | Ground support rookie | 在 10 场 TDM 中使用不同型号的 Ground support 类战机 | +500XP |
|  | Ground support veteran | 选用不同型号的 Ground support 类战机赢得 5 场 TDM | +1500XP |
|  | Ground support ace | 选用不同型号的 Ground support 类战机赢得 10 场 TDM | +2500XP |
| 11 | Multirole combat rookie | 在 20 场 TDM 中使用不同型号的 Multi-role 类战机 | +500XP |
|  | Multirole combat veteran | 选用不同型号的 Multi-role 类战机赢得 10 场 TDM | +1500XP |
|  | Multirole combat ace | 选用不同型号的 Multi-role 类战机赢得 20 场 TDM | +2500XP |
| 12 | Flight commander | 在 5 场 TDM 中夺得最高分 | +500XP |
|  | Squadron commander | 在 15 场 TDM 中夺得最高分 | +1500XP |
|  | Wing commander | 在 35 场 TDM 中夺得最高分 | +2500XP |
| 13 | Coordinated attacks rookie | 对友机的攻击邀请作出反应达到 10 次 | +500XP |
|  | Coordinated attacks veteran | 对友机的攻击邀请作出反应达到 40 次 | +1500XP |
|  | Coordinated attacks ace | 对友机的攻击邀请作出反应达到 90 次 | +2500XP |
| 14 | Rookie wingman | 对友机的防御请求作出反应达到 10 次 | +500XP |
|  | Veteran wingman | 对友机的防御请求作出反应达到 40 次 | +1500XP |
|  | Ace wingman | 对友机的防御请求作出反应达到 90 次 | +2500XP |
| 15 | Persistent | 达成 20 连胜超过 3 次 | +500XP |
|  | Tenacious | 达成 20 连胜超过 4 次 | +1500XP |
|  | Unyielding | 达成 20 连胜超过 5 次 | +2500XP |
| 16 | Focused | 在不被击落的前提下消灭 6 个敌人 | +500XP |
|  | Impassive | 在不被击落的前提下消灭 7 个敌人 | +1500XP |
|  | Stolid | 在不被击落的前提下消灭 8 个敌人 | +2500XP |

TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOX

**成就补充** Gladiator：完成 100 场 TDM 比赛　Not safe enough：在 TDM 比赛中当处于干扰时用导弹击落一架敌机

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 17 | Avoidance rookie | 在不使用干扰弹的前提下成功躲避 100 枚来袭导弹 | +500XP |
| | Avoidance veteran | 在不使用干扰弹的前提下成功躲避 250 枚来袭导弹 | +1500XP |
| | Avoidance ace | 在不使用干扰弹的前提下成功躲避 450 枚来袭导弹 | +2500XP |
| 18 | Misdirection rookie | 使用干扰弹成功躲避 30 枚来袭导弹 | +500XP |
| | Misdirection veteran | 使用干扰弹成功躲避 100 枚来袭导弹 | +1500XP |
| | Misdirection ace | 使用干扰弹成功躲避 180 枚来袭导弹 | +2500XP |
| 19 | Evasion rookie | 使用干扰弹成功躲避 5 枚雷达制导导弹 | +500XP |
| | Evasion veteran | 使用干扰弹成功躲避 20 枚雷达制导导弹 | +1500XP |
| | Evasion ace | 使用干扰弹成功躲避 45 枚雷达制导导弹 | +2500XP |
| 20 | Fast reflexes | 使用干扰弹成功躲避 5 枚全向格斗导弹 | +500XP |
| | Quick reflexes | 使用干扰弹成功躲避 15 枚全向格斗导弹 | +1500XP |
| | Lightning reflexes | 使用干扰弹成功躲避 30 枚全向格斗导弹 | +2500XP |
| 21 | Peripheral vision rookie | 在 1.5 倍音速以上的高速状态下消灭 15 个敌人 | +500XP |
| | Peripheral vision veteran | 在 1.5 倍音速以上的高速状态下消灭 45 个敌人 | +1500XP |
| | Peripheral vision ace | 在 1.5 倍音速以上的高速状态下消灭 90 个敌人 | +2500XP |
| 22 | OFF mode rookie | 以关闭辅助飞行系统的状态消灭 30 个敌人 | +500XP |
| | OFF mode veteran | 以关闭辅助飞行系统的状态消灭 75 个敌人 | +1500XP |
| | OFF mode ace | 以关闭辅助飞行系统的状态消灭 125 个敌人 | +2500XP |
| 23 | Rookie drone hunter | 击落 10 架敌方的维修无人机 | +500XP |
| | Veteran drone hunter | 击落 30 架敌方的维修无人机 | +1500XP |
| | Ace drone hunter | 击落 60 架敌方的维修无人机 | +2500XP |
| 24 | Team Ace hater | 击落敌方王牌 5 次 | +500XP |
| | Team Ace destroyer | 击落敌方王牌 20 次 | +1500XP |
| | Team Ace neutralizer | 击落敌方王牌 45 次 | +2500XP |
| 25 | Match Leader hater | 击落敌方领队 5 次 | +500XP |
| | Match Leader destroyer | 击落敌方领队 20 次 | +1500XP |

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 25 | Match Leader neutralizer | 击落敌方领队 45 次 | +4500XP |
| 26 | TDM rookie | 赢得 5 场 TDM | +500XP |
| | TDM veteran | 赢得 20 场 TDM | +1500XP |
| | TDM ace | 赢得 45 场 TDM | +2500XP |
| 27 | Flight ace pilot | 保持王牌身分的时间累计达到 15 分钟 | +500XP |
| | Squadron ace pilot | 保持王牌身分的时间累计达到 40 分钟 | +1500XP |
| | Wing ace pilot | 保持王牌身分的时间累计达到 75 分钟 | +2500XP |
| 28 | Flight leader | 担任领队的时间累计达到 15 分钟 | +500XP |
| | Squadron leader | 担任领队的时间累计达到 40 分钟 | +1500XP |
| | Wing leader | 担任领队的时间累计达到 75 分钟 | +2500XP |



## TDM Advanced Challenges

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 01 | Jamming request | 激活干扰支援选项 | +200XP |
| 02 | Radar Suppression request | 激活雷达压制支援选项 | +200XP |
| 03 | Altitude Limit request | 激活高度限制支援选项 | +200XP |
| 04 | Cannon Upgrade reques | 激活机关炮升级支援选项 | +200XP |
| 05 | Repair request | 激活维修无人机支援选项 | +200XP |
| 06 | AWACS request | 激活预警支援选项 | +200XP |
| 07 | EMP request | 激活电磁脉冲攻击支援选项 | +200XP |
| 08 | Assassin | 在 5 场 TDM 中获得 "Assassin" 称号 | +2000XP |
| 09 | Life Guard | 在 5 场 TDM 中获得 "Life Guard" 称号 | +2000XP |
| 10 | Always There | 在 5 场 TDM 中获得 "Always There" 称号 | +2000XP |
| 11 | Streak Master | 在 5 场 TDM 中获得 "Streak Master" 称号 | +2000XP |
| 12 | Missile Dodger | 在 5 场 TDM 中获得 "Missile Dodger" 称号 | +2000XP |
| 13 | Gunner | 在 5 场 TDM 中获得 "Gunner" 称号 | +2000XP |
| 14 | Speedster | 在 5 场 TDM 中获得 "Speedster" 称号 | +2000XP |
| 15 | Immortal | 在 5 场 TDM 中获得 "Immortal" 称号 | +2000XP |
| 16 | Living on the Edge | 在 5 场 TDM 中获得 "Living on the Edge" 称号 | +2000XP |
| 17 | Best Friend | 在 5 场 TDM 中获得 "Best Friend" 称号 | +2000XP |
| 18 | Skydiver | 在 5 场 TDM 中获得 "Skydiver" 称号 | +2000XP |
| 19 | Iceman | 在 5 场 TDM 中获得 "Iceman" 称号 | +2000XP |
| 20 | Partaker | 进行 15 场 2v2 形式的 TDM | +500XP |
| 21 | Participant | 进行 15 场 3v3 形式的 TDM | +1500XP |
| 22 | Contributor | 进行 15 场 4v4 形式的 TDM | +2500XP |
| 23 | Air to Ground | 选用带有 "Air to Ground Specialization" 特性的战机赢得 5 场 TDM | +2500XP |
| 24 | Unstable | 选用带有 "Unstable" 特性的战机赢得 5 场 TDM | +2500XP |
| 25 | Thrust Vectoring | 选用带有 "Thrust Vectoring" 特性的战机赢得 5 场 TDM | +2500XP |
| 26 | Stealth | 选用带有 "Stealth" 特性的战机赢得 5 场 TDM | +2500XP |
| 27 | Electronic Warfare | 选用带有 "Electronic Warfare" 特性的战机赢得 5 场 TDM | +2500XP |
| 28 | Against all odds | 在己方占有数量优势的前提下赢得 10 场 TDM | +3500XP |

## TDM Expert Challenges

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 01 | Ace hunter | 用机关炮击落 3 个敌方王牌 | +500XP |
| 02 | Match Leader hunter | 用机关炮击落 3 个敌方领队 | +500XP |
| 03 | Multi Target proficiency | 用多目标空对空导弹 1 次齐射击落 3 架敌机 | +1500XP |
| 04 | Radar Guided proficiency | 在 1.5 倍音速的高速状态下用雷达制导导弹消灭 3 个敌人 | +1500XP |
| 05 | Protector | 使用 T.O.P. 系统成功干扰 10 枚射向己方王牌的导弹 | +1500XP |
| 06 | Defender | 使用 T.O.P. 系统成功干扰 10 枚射向己方领队的导弹 | +1500XP |
| 07 | Unguided misery | 在不被击落的前提下使用火箭弹消灭 2 个敌人 | +1500XP |
| 08 | High caliber threat | 用升级的机关炮消灭 10 个敌人 | +3000XP |
| 09 | Twice the fun | 选用带有 "Dual Cannons" 特性的战机,用机关炮消灭 10 个敌人 | +2000XP |
| 10 | Team Ace defender | 对己方王牌发出的防御请求作出 10 次反应 | +2000XP |
| 11 | Match leader wingman | 对己方领队发出的防御请求作出 10 次反应 | +2000XP |
| 12 | Cannon specialist | 在一场 TDM 中用机关炮消灭 3 个敌人并确保 25% 以上的命中率 | +2000XP |
| 13 | Joint Strike missile specialist | 在一场 TDM 中用联合攻击导弹消灭 7 个敌人并确保 50% 以上的命中率 | +2000XP |
| 14 | Multi Target specialist | 在一场 TDM 中用多目标空对空导弹消灭 9 个敌人并确保 40% 以上的命中率 | +2000XP |
| 15 | Radar Guided specialist | 在一场 TDM 中用雷达制导导弹消灭 5 个敌人并确保 90% 以上的命中率 | +2000XP |
| 16 | All Aspect missile specialist | 在一场 TDM 中用全向格斗导弹消灭 6 个敌人并确保 80% 以上的命中率 | +2000XP |
| 17 | Rocket Pod specialist | 在一场 TDM 中用火箭弹消灭 6 个敌人并确保 25% 以上的命中率 | +2000XP |
| 18 | T.O.P. specialist | 在一场 TDM 中使用 T.O.P. 系统成功干扰 25 枚导弹 | +2000XP |
| 19 | Trickster | 被敌人锁定的同时启动干扰支援系统 | +2000XP |
| 20 | Not safe enough | 在受到干扰的情况下用导弹消灭 1 个敌人 | +2000XP |
| 21 | Self sufficient | 在预警支援系统(AWACS support)的帮助下击落 3 架敌机 | +2000XP |
| 22 | Ambush! | 在隐身状态下用机关炮消灭 3 个敌人 | +2000XP |
| 23 | Fireworks | 在高度限制支援下击落 3 架敌机 | +2000XP |
| 24 | Dedicated marksman | 为己方团队的机关炮升级并获得一个战果 | +2000XP |
| 25 | Unimpressed | 在敌方发动武器禁止支援后用机关炮消灭 1 个敌人 | +2000XP |
| 26 | Medic | 发动修复指令,在修复无人机被击落或消失之前为己方修复至少 300 点 HP | +2000XP |
| 27 | Diengage | 在被锁定时发动隐身支援指令 | +2000XP |
| 28 | Sitting ducks | 发出电磁脉冲攻击(EMP)请求,趁敌人受到电磁脉冲攻击时用多目标导弹消灭 2 个敌人 | +2000XP |

## TDM Mastery Challenges

| 编号 | 名称 | 内容 | 得分 |
|---|---|---|---|
| 01 | Marksmanship | 在 10 场 TDM 中令机关炮的使用频率达到最高 | +1500XP |
| 02 | Joint Strike Missile Affinity | 在 20 场 TDM 中令联合攻击导弹的使用频率达到最高 | +1000XP |
| 03 | Multi Target AA Missile Affinity | 在 20 场 TDM 中令多目标空对空导弹的使用频率达到最高 | +1000XP |
| 04 | Radar Guided Missile Affinity | 在 10 场 TDM 中令雷达制导导弹的使用频率达到最高 | +1000XP |
| 05 | All Aspect Missile Affinity | 在 20 场 TDM 中令全向格斗导弹的使用频率达到最高 | +1000XP |
| 06 | Rocket Pod Affinity | 在 10 场 TDM 中令火箭弹的使用频率达到最高 | +1000XP |
| 07 | T.O.P. Affinity | 在 10 场 TDM 中令 T.O.P. 系统的使用频率达到最高 | +1000XP |
| 以下挑战必要等级为 Lv.20 | | | |
| 08 | Render Useless | 针对 TDM 中对方的预警支援而展开电子对抗 | +2500XP |
| 09 | Drone Destroyer | 针对 TDM 中对方的维修支援而发动阻滞攻击 | +2500XP |
| 10 | Use What We Have | 针对 TDM 中对方的武器禁止支援而发动强化机关炮攻击 | +2500XP |
| 11 | Slow But Powerful | 针对 TDM 中对方的干扰支援而发动预警支援 | +2500XP |
| 12 | Join us! | 针对 TDM 中对方的高度限制支援而启动预警支援 | +2500XP |
| 13 | Risky Stuff | 进入失速状态并在高度将至 30 米以下时改出 | +4000XP |
| 14 | Playing Dead | 在失速状态下消灭 1 个敌人 | +4000XP |
| 15 | Opportunist | 消灭 5 个进入失速状态的敌人 | +4000XP |
| 16 | Just Checking | 以成功的攻击支援邀请方式消灭 5 个敌人 | +4000XP |
| 17 | Point Blank Shot | 使用雷达制导导弹消灭 1 个高度在 3000 米以下的敌人 | +4000XP |
| 18 | Good old Days | 在非锁定状态下使用导弹消灭 1 个敌人 | +4000XP |
| 19 | Oppressor | 在 4v4 的 TDM 中发动高度限制支援并在此状态下消灭所有敌人 | +4000XP |
| 20 | Obliterator | 在 4v4 的 TDM 中使用多目标空对空导弹消灭所有敌人 | +4000XP |
| 21 | Shocking | 在 4v4 的 TDM 中使用电磁脉冲攻击消灭所有敌人 | +4000XP |
| 22 | Resourceful | 在弹尽粮绝的情况下用机关炮连续消灭 2 个敌人 | +4000XP |
| 23 | You Can Run… | 使用雷达制导导弹消灭一个 7000 米以外的敌人 | +4000XP |
| 24 | …But You Can't Hide | 在雷达受到敌方干扰的情况下用机关炮消灭一个敌人 | +4000XP |
| 25 | Nemesis | 在一场 TDM 中将同一个敌人消灭 3 次 | +4000XP |
| 26 | Blind Fire | 在关闭辅助飞行模式的状态下用机关炮消灭 5 个敌人 | +4000XP |
| 27 | Predator | 使用雷达制导导弹击落敌方王牌 5 次 | +4000XP |
| 28 | Hitman | 使用雷达制导导弹击落敌方领队 5 次 | +4000XP |

**成就补充** Counter support ace:完成所有的 Counter support 挑战　Test pilot:在 TDM 中驾驶过 30 种飞机

# X360硬盘资料破译

硬盘满了，又舍不得删东西……想更方便地整理多个硬盘的数据……怎样才能把硬盘里的资料备分到电脑上……X360玩家一定遇到过类似以上的问题，但X360的系统不允许玩家这么做，为玩家带来了很大的麻烦。不过事实上是有办法解决以上问题的，本文的目的也正是如此。想更多地了解X360硬盘的秘密吗？那么就随我一起来吧！

## 让硬盘和记忆卡连接PC

OK，废话就不多说了，直接开始吧！我们的第一步就是连接PC，因为一切工作都要在PC上进行，不能解决这个问题就无法进行下面的步骤。这里我们分硬盘和记忆卡两个部分来讲解。（注：本文内容如无特别说明，均在Windows XP操作系统下进行。）

### 硬盘



X360的硬盘其实只是一个普通的SATA 2.5寸硬盘，那个看似怪异的造型其实只是个马甲。只要去掉外面的壳子，就可以让硬盘现身了。不过我们不推荐这么做，因为你把硬盘拆下来之后，如果想拿回X360用，你还得再装回去，整个过程极其繁琐，如果你的动手能力不强，说不定还会弄坏设备，从而酿成大祸。在此我们强烈推荐使用硬盘数据连接线。这种线有官方的数据连接线，不过这种线是非卖品，玩家只能凭借主机的序列号去对应地区的服务点免费领取，对于国内玩家来说自然是基本无缘了。不过好在这条线目前已经有山寨版，而且从使用效果来看，山寨版硬盘数据连接线的效果也不错，玩家可以去淘宝或本地游戏店询问一下，价格在30元左右。

注意当你把X360硬盘和PC连接之后，并不能在“我的电脑”里看到硬盘的信息，这是因为X360硬盘的结构不同，必须用专用软件才能查看，具体请看下文。



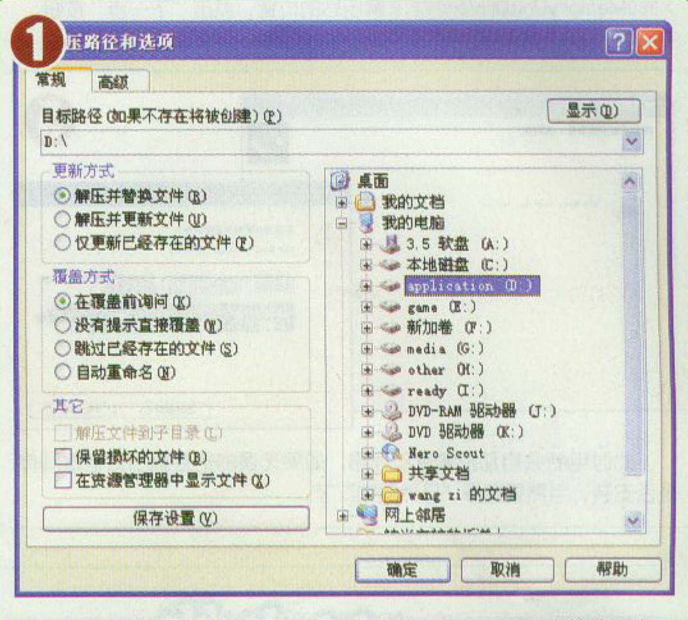
### 记忆卡

X360的记忆卡是个USB接口的储存装置，不过记忆卡上没有螺丝，一旦拆掉的话就无法恢复原状。推荐使用X360记忆卡USB转换器，这个玩意儿同样可以在淘宝或本地游戏店买到，价格应该在20元以内。注意硬盘数据连接线对记忆卡无效。

记忆卡在连接PC时和硬盘有一点不同，那就是必须安装驱动。在光盘里有附送驱动程序。下面就介绍一下如何安装记忆卡的驱动程序。

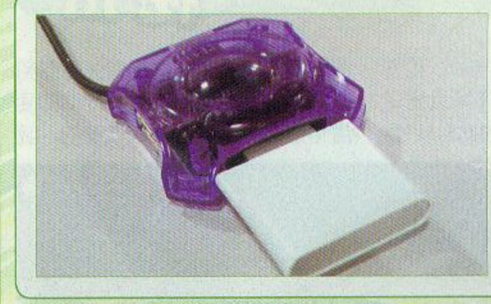


1



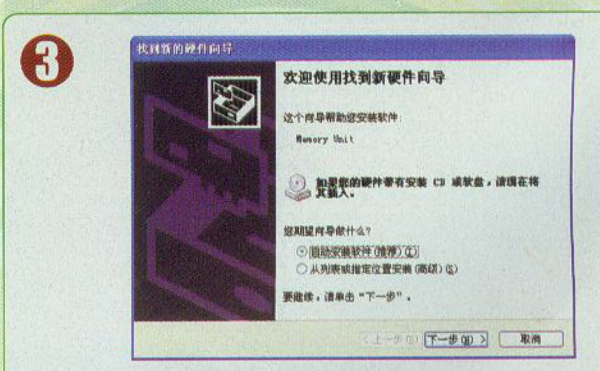

首先把光盘里的X360MemoryUnitDriversV1.2.rar文件拷到自己的PC硬盘里，然后解压。或直接解压到PC硬盘里。记住位置。

2

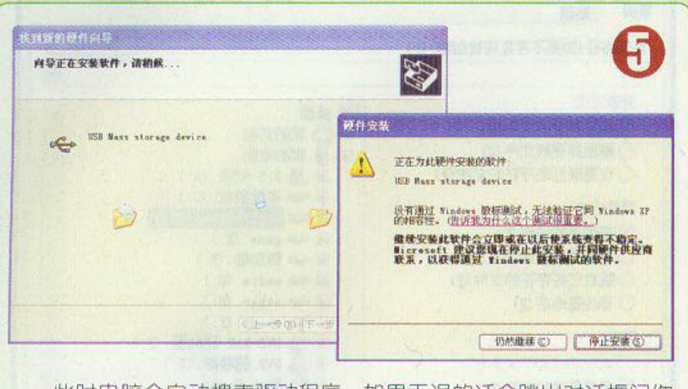


把X360记忆卡读卡器与PC的USB接口连接起来，然后在读卡器上插上X360记忆卡。

3

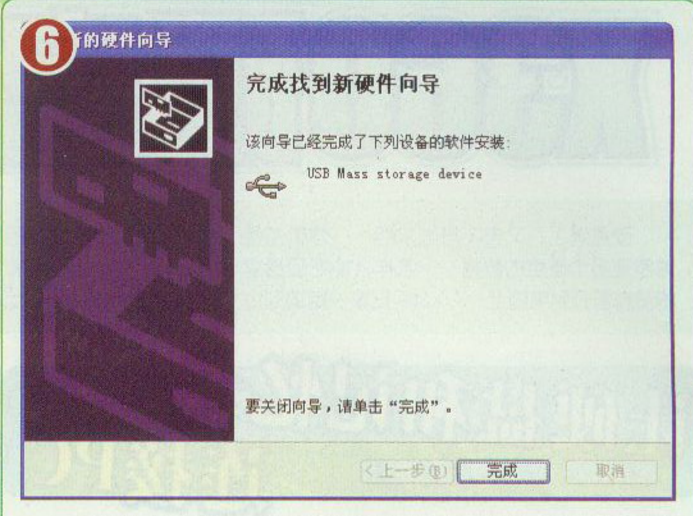



正常情况下在屏幕右下方会显示找到新硬件，之后会跳出“找到新的硬件向导”对话框。在对话框中选择“从列表或指定位置安装(高级)”，点击“下一步”按钮。

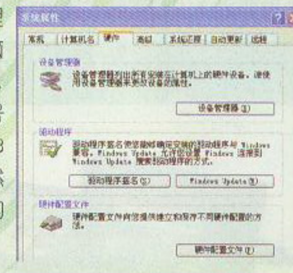


勾选“在搜索中包括这个位置”，点击浏览，选择刚才X360MemoryUnitDriversV1.2解压后的位置，点击“下一步”按钮。

此时电脑会自动搜索驱动程序，如果无误的话会跳出对话框问你是否安装，当然要选择“仍然继续”了。



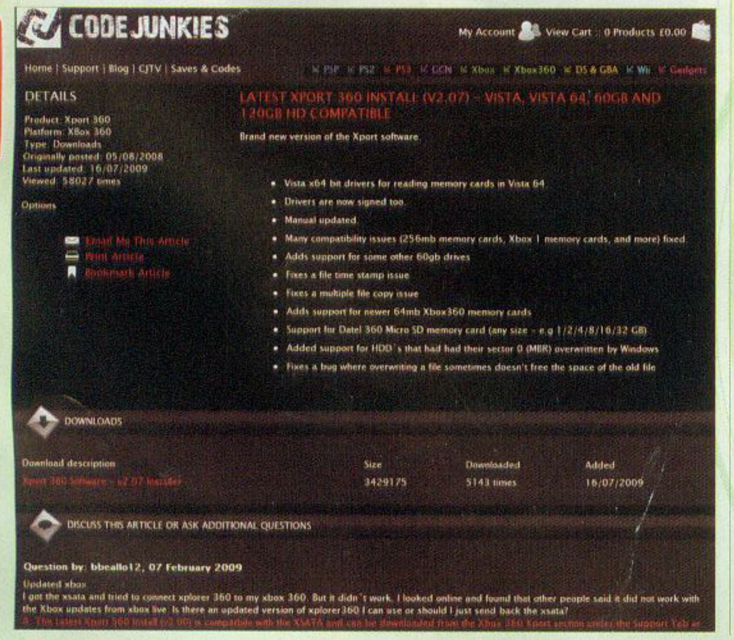

一切OK的话就会出现如图所示的对话框，选择“完成”就OK了。（图23）根据玩家PC的硬件配置不同，整个过程可能会重复多次，记得每次指向驱动程序所在的文件夹就可以了。



除了这种方法外，还可以在设备管理器里添加驱动程序。将鼠标移至我的电脑上按右键，选择属性→硬件→设备管理器，之后会出现本机的硬件列表。其中有问号的就是尚未识别的硬件，名称一般是“USB Mass storage device”。点击该设备然后选择更新驱动程序，接下来就和上面的方法差不多了。

# 硬盘和记忆卡的秘密

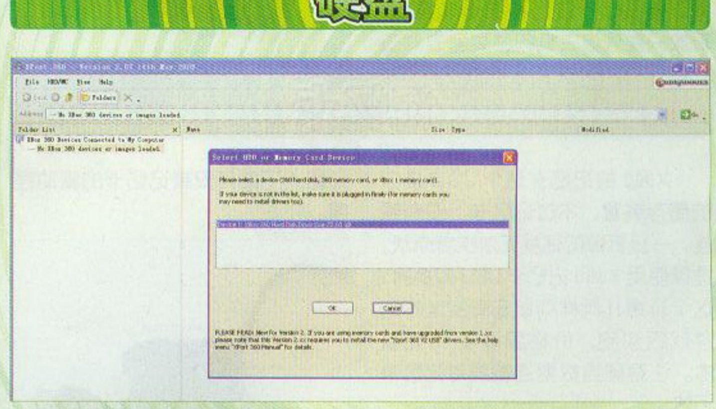
硬盘和记忆卡成功与PC相连之后，在显示器屏幕右下角会出现USB的图标(图08)。不过此时从“我的电脑”里并不能看到有关硬盘和记忆卡的信息，这是因为X360的硬盘和记忆卡不是为PC开发的，我们必须用专门软件来进行查看。像这样的软件目前有好几种，其中最好的是由英国CODE JUNKIES公司出品的Xport 360。




Xport 360的优点在于支持Windows XP、VISTA、VISTA 64等多种操作系统，而且对于各种硬盘和记忆卡的兼容性也不错，更重要的是它具有自动识别游戏名称，光盘里提供了最新的版本供大家使用。

此软件亦可在CODE JUNKIES的官方网站上免费下载，地址是：http://uk.codejunkies.com/support/article.aspx?article_id=272，目前最新的版本是2.08版，进入该地址后在DOWNLOADS下点击Xport 360 Software - v2.08 Installer即可开始下载。下载完毕之后安装即可使用，不过注意硬盘和记忆卡在使用上有一些区别。先来看看硬盘的。

## 硬盘



在保持硬盘连接PC成功之后，打开Xport 360，马上就会跳出一个如图所示提示框，选择“OK”之后即可开始探索硬盘里的奥秘了。首先在Xport 360界面左边的Folder List中会出现你的设备的名

称。大家应该意识到了，Xport 360的主界面其实和Windows的资源管理器颇为类似。如果你想把某些文件备份到你的PC上，只要在你想备份的文件上按着鼠标的左键不放，然后把文件拖到你的PC的任意位置上就可以了。

点击硬盘名称，会看到3个区，名称是Partition 1、2、3。其中除了Partition 1之外，2、3两区均可继续点开。硬盘里的所有东西都在这3个区里。

Partition 1里没有任何东西，直接跳过。

Partition 2点开后有3个文件，分别是文件夹Compatibility、TDBX和文件index，其中Compatibility还可以继续点开。从文件夹的名称不难看出，X360用户界面的相关文件存放在这里，这个就有如PC的Windows文件夹，不能胡乱改动，直接跳过。

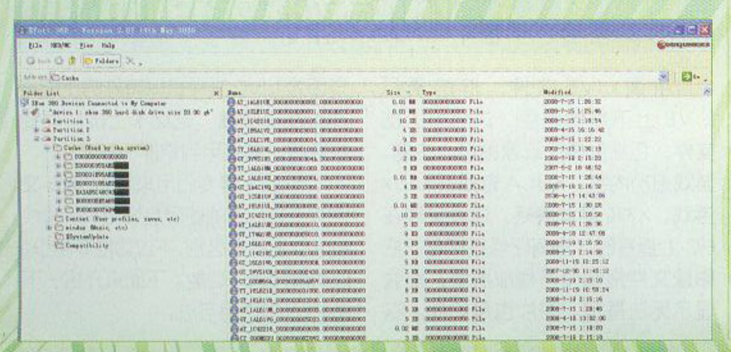
Partition 3是重点所在了，点开之后我们可以看到5个文件夹：Cache、Content、Compatibility、$systemupdate、$titleupdate，此外还有1个txt文件：name.txt。根据玩家硬盘里的内容不同，玩家看到的文件夹会有些不同，部分硬盘可能会没有文件夹$titleupdate，但会多一个文件夹mindex。但无论如何Cache、Content、Compatibility、$systemupdate这4个文件夹是不会少的。

注意Cache、Content两个文件夹的名称后面都有英文注释，前者是(Used by the system)，后者是(User profiles,saves,etc)，这些注释是Xport 360对这两个文件夹的说明，并未包含在文件夹的名称里。其他带注释的文件夹亦是如此。

XBox 360 Devices Connected to My Computer
: "device 1: xbox 360 hard disk drive size 20.00 gb"
Partition 1
Partition 2
Partition 3
Cache (Used by the system)
Content (User profiles, saves, etc)
mindex (Music, etc)
$SystemUpdate
Compatibility

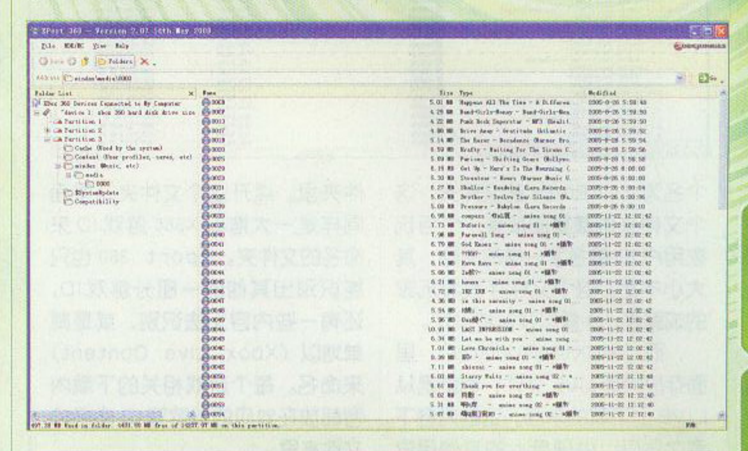
name.txt里存放的是硬盘的名字，可以随便修改，这样就能改变硬盘的名字。由于X360不支持简体中文，因此中文的话得用繁体中文，否则会变乱码。部分硬盘可能会没有name.txt文件。

Cache、$systemupdate、$titleupdate这3个文件夹里存放的是X360系统和游戏的升级文件。根据玩家的游戏履历，这里面的文件可能很多，也可能很少甚至全空。如果是铁杆软饭的话，有几十个甚至近百个文件夹也不稀奇。面对如此之多的文件要想分别辨认是很困难的，不过大家可以记住：TU（Title Update）开头的文件就是游戏的升级文件，而SU（System Update）开头的文件是系统文件。由于升级文件出错的话容易出现惨剧，因此这些文件夹里的内容不要随意更改。



mindex这个文件夹是用来盛放硬盘里的音乐的，笔者的音乐放在mindex→media→0000下，以16进制的规定进行命名。在Xport 360中甚至可以看到玩家给这些音乐取的名字，日文的话将变成乱码，不过这没有任何影响。不过这些音乐是特殊格式加密的，我们虽然可以将其拷贝出来，但是不能用PC上的软件播放，自然更不能手动把音乐加进去了。我们倒是可以选择删除和改名，但不推荐在这里进行，还是在X360上进行比较好。

OK，接下来让我们看看最重要的Content文件夹。



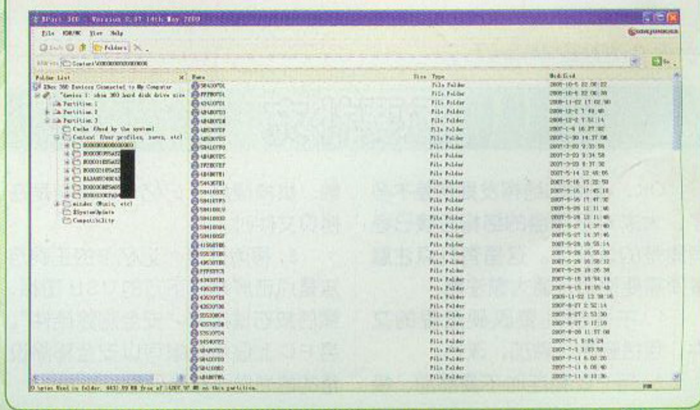
## ★Content探秘

Content文件夹内包含数个子文件夹，其数量是因具体情况而定，不过必定包括一个名为"0000000000000000"的子文件夹和数个以"E"开头的、由16个数字字母混合命名的子文件夹。这些子文件夹是按照用户而保存的数据，每个E开头的子文件夹对应一个用户，其文件夹名称（如E00000355AE20BBC）对应的是玩家的用户名，当你连上LIVE后，其对应关系就变成惟一的了，因此可以称其为用户ID。与用户名不同的是，由16个数字字母组合而成的用户ID是给机器读的，如果不是破解了硬盘的话，正常情况下玩家是看不到的。

首先让我们点开任意一个以"E"开头的用户ID文件夹如E00000355AE20BBC，里面又会分为若干个文件夹，其名称都是8个数字和字母的混合。在Xport 360的Folder List里，我们可以看到这些文件夹的后面都有注释，这些注释都是游戏的名字，其中也有（Empty Folder）这样注释。这些注释同样不属于文件夹的正式名称。这些文件夹的名称，每个都对应一个游戏。因为它不会随着玩家不同而发生变化，在任何情况下都是惟一且不变的，因此可以视为X360游戏的ID（如434307D3即为《失落的星球 极点危机》）。

在用户ID文件夹下的每个游戏文件夹里，存放的是该用户玩这个游戏的存档。根据游戏的设定不同，存档的数量也不一样，大部分游戏的存档都是整合到一个文件里的，也有不少游戏的存档会按系统、进度、回放等内容分成数个文件。注释为（Empty Folder）的文件夹即表示此文件夹为空，可能是玩家移除过该游戏的记录。

用户ID文件夹下应该还有一



个名为FFFE07D1的文件夹，这个文件夹的最里面放着一个与玩家用户ID的名字一样的文件，其大小不定。这个文件存放着玩家的成就表、头像以及各种设定。

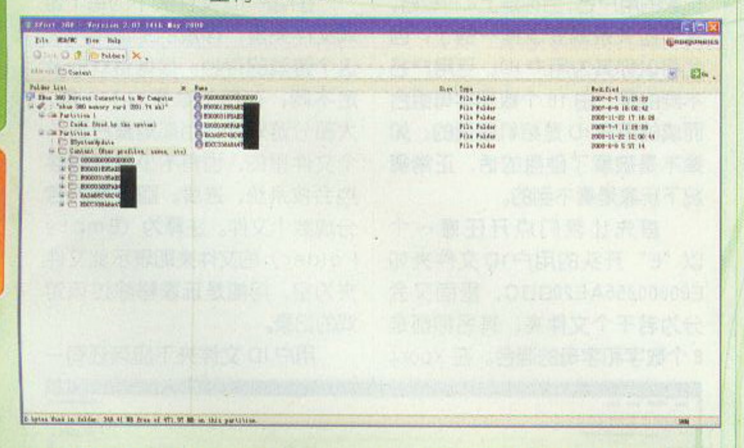
而“0000000000000000”里面存放的是LIVE文件，也就是从LIVE上下载的东西。这些东西下载之后可以供硬盘上的其他用户使用，因此要放到这个共通的文件夹里。点开这个文件夹，里面同样是一大堆以X360游戏ID来命名的文件夹。Xport 360也只能识别出其他的一部分游戏ID，还有一些内容无法识别，或是简单地以（Xbox Live Content）来命名。每个游戏相关的下载内容都放在对应的以游戏ID命名的文件夹里。

## 记忆卡

记忆卡的结构与硬盘接近，不同之处在于记忆卡里只有Partition 1、2这两个区，每个区里的内容也要少很多。

Partition 1里只有Cache一个文件夹，其作用就是硬盘里的Partition 3→Cache。

Partition 2里有Content文件夹，其作用就是硬盘里的Partition 3→Content，里面的结构也完全一致，因此是最重要的。根据玩家的使用情况不同，在Partition 2也有可能还存在诸如$systemupdate之类的文件夹。不过重点是Content。



## 重要补充

OK，硬盘的结构发掘得差不多了，大家对于硬盘的结构应该已经有清楚的认识了。这里有几点注意事项需要说明，请大家注意：

1. 不要胡乱更改硬盘里的文件，包括删除、添加、改名。

2. 与PC相连时不要移动、接触、拔掉硬盘/记忆卡，特别是在拷贝文件时。

3. 移除硬盘/记忆卡的正确方法是点击屏幕右下方的USB图标，然后按右键选择“安全删除硬件”。当PC上显示玩家可以安全移除设备的信息后再移除硬盘。

# X360文件的小常识

下面介绍的这些小常识，对于普通玩家来说是用不着的。不过对于已经开始研究硬盘破解的我们来说，这些就是必须掌握的知识了！请大家认真阅读！

## 加密

X360硬盘和记忆卡里的文件基本上都加了密，按加密的程度，我们可以把里面的文件大致分为三类。

第一类是付费下载内容。因为涉及到金钱，这种文件有着非常严谨的加密，除了用户ID以及设备ID外还有N个数字签名保护。这种付费下载内容除了极少数特例之外，修改破解完全无戏。

第二类是游戏存档。这种文件只有用户ID和设备ID的签名保护，目前已被破解，因此可以自由拷贝并修改。不过此举有可能导致玩家的账户被封，另外对于成就系统来说也是巨大的伤害，因此不推荐大家了解。

第三类是免费下载内容。这种内容则完全没有数字签名保护，无论是玩家图标、主题，还是游戏追加内容、XBLA游戏，只要免费，就可以直接用复制粘贴的方法来共享，只要文件的位置正确就行。不过影像文件比较特殊，虽然免费，但部分影像不能直接共享。只不过影像文件体积大，又免费，破解后还能可以在PC上直接播放，因此也没有必要共享给其他设备就是了。

除此之外，还有玩家的用户ID文件、软硬件升级文件等等，这些文件的加密是可以破解的，但由于关系重大，破解后也没什么好处，所以建议无视。

## 游戏ID和用户ID

前面已经介绍过了游戏ID的概念，游戏ID由8个数字和字母组成，每个游戏ID都对应一个游戏。游戏ID在任何情况下都不会发生改变，因此可以用游戏ID判断文件夹内容究竟属于哪个游戏。同一游戏的不同地区版本，其游戏ID可能相同，也可能不同。表现在硬盘和记忆卡里，即为可能是同一文件夹，也可能是不同的文件夹。这就是为何有的游戏不同版本记录共通、有的游戏又不共通的原因。



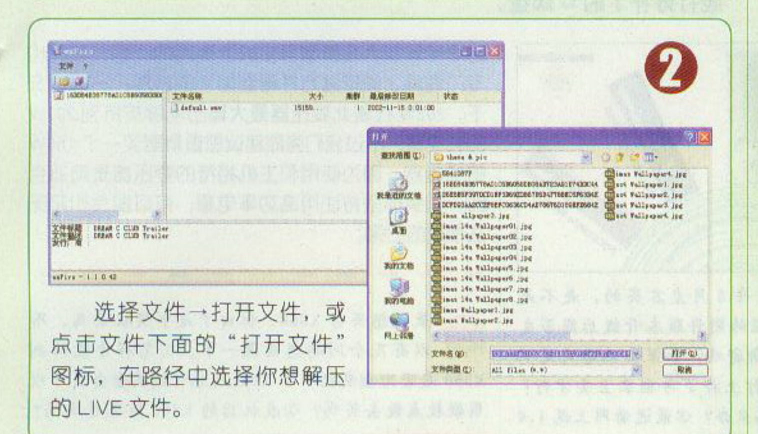

用户ID则是以“E”开头的、由16个数字字母组成的，当你连上LIVE后这个用户ID将和你的用户名建立惟一对应的关系。在硬盘里以用户ID命名的文件夹里，会盛放着你所玩过的游戏的存档。这些存档里记录了用户ID，因此记录不能直接与其他人共享。部分LIVE文件由于不会记录用户ID，所以能够与其他人共享。

## LIVE文件

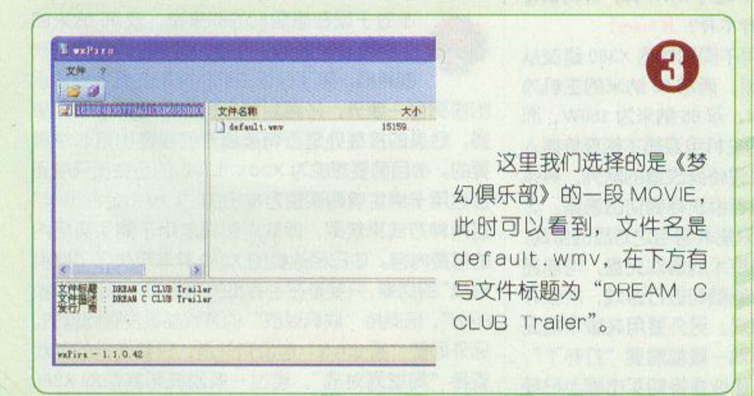
所谓LIVE文件，指的是从LIVE上下载到硬盘/记忆卡上的文件，包括影像、玩家图标、主题、游戏追加内容、XBLA游戏、Xbox游戏、X360游戏等等。这些文件在PC上查看时，没有任何后缀名。把影像文件拖到任何播放器里，都会显示无法播放。图片也是如此。这是因为LIVE文件是以特殊的压缩格式存在于硬盘/记忆卡上的。而要想解压，就要用到软件wxPirs。

wxPirs是专门用来解压LIVE文件的工具。它的使用方法和winrar、winzip没什么区别，不过功能非常少，仅有解压这一功能。下面来介绍一下wxPirs的使用方法。

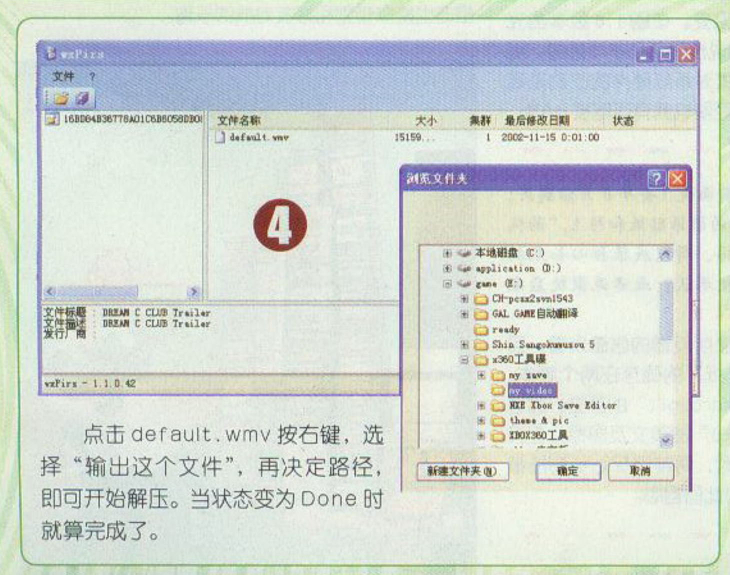
首先把光盘里的wxPirs.exe解压到PC硬盘上。然后点击wxPirs.exe，会出现如图所示的画面。



选择文件→打开文件，或点击文件下面的“打开文件”图标，在路径中选择你想解压的LIVE文件。



这里我们选择的是《梦幻俱乐部》的一段MOVIE，此时可以看到，文件名是default.wmv，在下方有写文件标题为“DREAM C CLUB Trailer”。



点击default.wmv按右键，选择“输出这个文件”，再决定路径，即可开始解压。当状态变为Done时就算完成了。

运用wxPirs解压一个影像文件后会得到一个wmv文件，使用Windows Media Player便可以进行播放，部分机器可能需要下载编码。而有了wxPirs，主题和玩家图标里的图也可以轻松导出来。wxPirs的作用非常广，我们还可以用它来解压升级文件、游戏追加内容等等。只不过这些内容就算解压出来也很难进行修改。

## 免费LIVE文件的共享

免费下载的LIVE文件是没有加密的，因此可以实现免费LIVE文件的共享。如此一来，就算你的机器不能上LIVE，也可以玩到或看到这些内容。LIVE上完全免费的资源实在不多，因此这个方法主要是用来分享游戏DEMO的。LIVE上完全免费的XBLA游戏只有3个：《Yaris》、《Aegis Wing》、《rush》。不过由于XBLA游戏的试玩版是没有限制的，因此对于上不了LIVE的人来说亦可以用分享的方法来玩XBLA游戏的试玩版。

免费LIVE文件的共享非常简单，只要把文件放入正确的位置即可。以年度最佳XBLA游戏《暗影恐惧》为例，它在硬盘里的路径是Partition 3\Content\0000000000000000\584108F6\000D0000，文件名是5F875C082685D06527560E032F8F8167D90BD15D。

因此只要把这个5F875C082685D06527560E032F8F8167D90BD15D文件同样放入我们硬盘里的Partition 3\Content\0000000000000000\584108F6\000D0000，就完成共享了。如果你的硬盘没有584108F6\000D0000这两个文件夹的话，可以先在PC上建好文件夹，再把整个文件夹拖进去。XBLA游戏的分享都是用这个办法，当然收费的就只能玩试玩版了。光盘里有赠送年度最佳XBLA游戏《暗影恐惧》的试玩版，用秘技的话……

# 在硬盘中查找资料

如果你是一名老玩家，那么你的硬盘里可能有数千个文件。如果你只想备分其中的一两个文件，那么找起来将相当麻烦。下面就介绍一下相关知识。

## 基础定位

首先，我们要明确自己要找的文件的性质。之前已经介绍过了，如果是游戏存档，那么它的位置在：

硬盘：Partition 3\Content\用户ID文件夹\游戏ID文件夹

记忆卡：Partition 2\Content\用户ID文件夹\游戏ID文件夹

如果是LIVE文件，那么它的位置在：

硬盘：Partition 3\Content\0000000000000000\游戏ID文件夹

记忆卡：Partition 2\Content\0000000000000000\游戏ID文件夹

## 确定用户ID

接下来要确定用户ID。不能光从硬盘/记忆卡里有几个玩家设定档来判断。因为只要是用这个设备以某个账户玩过某个游戏，都会在设备上生成对应的文件夹。

Xport 360的自动识别游戏ID功能可以帮助你很好地确定用户ID。一般来说玩家应该都能大致记得自己玩过哪些游戏，这样只要在Xport 360里点开各个用户ID文件夹，就差不多能猜到了。如果还是猜不到的话，就找一个从来没玩过的游戏运行一下并存档，这样再进Xport 360看看，就能确定了。

## 确定游戏ID

知道了用户ID，就剩下确定游戏ID了。Xport 360拥有自动识别游戏ID功能，但是它并不能保证识别出所有游戏的ID（注意Xport 360虽有可能识别不出，但是识别出来的不会有错）。

这里介绍一种最简单的方法，那就是在主机上新建一个用户，用它来玩你想识别的游戏。因为这个用户只玩过这一个游戏，答案就显而易见了。新建用户不用连上LIVE，因此很快就能搞定。

# 软组织

主持人：晴天

新一辑的《X360玩家专门志》又让大家久等了，而这段时间里随着双65纳米主机的普及率不断上升，大家关注的焦点也从以往购机时最关心的“三红问题”转移到了主机的正常使用上，无论你是否遇到过，都应该从别人的问题中总结经验教训，最大限度地避免操作细节上的错误。最后在这里统一回答一下很多读者来信询问的“夏季更新后无法运行游戏”问题，据小编目前掌握的资料，“夏季更新”并没有屏蔽已经破解的光驱，出现无法运行游戏，多数情况都是光驱固件过低导致的，目前的解决方法一是升级光驱固件，二是直接购买已经打好补丁的D版盘。

## 读编交流 COMMUNITY

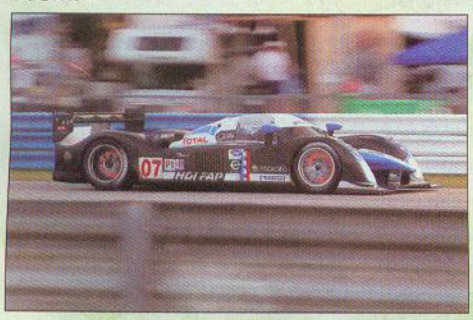
我是《X360玩家专门志》的忠实读者，一期不落。总体来说这本专辑办得非常好，里面的特稿及攻略都有很高的可读性与实用价值，不过还有一点小小的遗憾，那就是Arcade游戏作为X360游戏阵容的一部分其中也不乏精品，比如《时空幻境》、《暗影恐惧》等等，而这些游戏不但内容及可玩性并不比一些二三线游戏差，可供研究挑战的部分也是相当的多，但专辑上却没有进行详细的介绍。所以希望以后的专辑中能刊登一些精品Arcade游戏的攻略或者成就指南，因为我现在就在苦苦攻略几个Arcade游戏而不得其法，相当的郁闷，而网上关于Arcade游戏的攻略很难找。我想和我抱有同样想法的读者应该也蛮多的吧？希望小编么能采纳！[ami——ami]

你的意见小编们已经收到，除了在本期专辑中你可以找到一些Arcade游戏的成就攻略外，在以后的专辑制作中，我们也会听取广大读者的意见，增加精品Arcade游戏的详细攻略或成就指南等新内容。当然最重要的还是不要忘记给我们发送邮件，将你最希望制作相关内容的游戏名称告诉我们哦。

## 硬件 HARDWARE

不久前买了X360，可是试了很多次都不能上网……家里装的是长城宽带，直接用网线接入，于是我直接连X360没接路由器，用户名密码都设置好了，但测试的时候第一项“X360到网路”就出现错误，按Y键查看错误报告显示W：0000-000B、X：8001-6003、Y：0000-0000、Z：0000-0000，到底是哪里出了问题？[好想sleep]

根据官方对错误代码的解释，无法上网的原因是没有正确连接网络，再加上你使用的宽带需要用户名和密码登陆，所以请务必先确定网络在电脑端使用时是否需要单独的“登陆程序”才能激活，然后再咨询网络运营商看能否提供替代的解决方案。






①我的X360是07年3月左右买的，是不是90纳米的？②光驱的固件版本升级后能否支持过去以及以后的所有新游戏？如果要玩游戏是不是要买张空盘，给游戏打上补丁再刻录上去才行？那一些几年前的老游戏怎么办？③最近看网上说1.6版本的光驱固件有一定几率避开BAN机，所以搞得我也想升级，只是不知道行不行？[Clover]

①目前要区别使用不同制程的X360建议从电源的功率来判断，通常90纳米的主机为203W，单65纳米为175W，双65纳米为150W，而且凡是采用65纳米制程的主机电源都不能直接插入90纳米制程的主机，但经过特殊改造的除外，具体情况你不妨咨询电玩店的老板获得确切的答案。②高版本的光驱固件通常都只能兼容与之对应的游戏，如果今后出现采用新加密技术的游戏光盘，可能还需要继续升级光驱固件才能顺利进行游戏，所以并不存在所有游戏通吃的情况。另外要用高版本的光驱固件运行几年前的老游戏一般都需要“打补丁”，如果你的动手能力不强，建议直接购买市面上已经打好补丁的游戏光盘比较稳妥。③刷1.6版本的光驱固件可以避免被BAN的说法显然是不可信的，因为微软官方是通过检测玩家对系统硬件的改动来确定是否BAN机，只要你已经刷机就有可能被BAN。

最近我拆开X360的前面板（去年9月份购买，单65纳米），发现我的固保贴纸和网上“购机指南”里的固保贴纸不一样，所以我很担心如果机器坏了，那它能不能被微软承认？或者说微软后期换过固保贴纸的图案？[罗本]

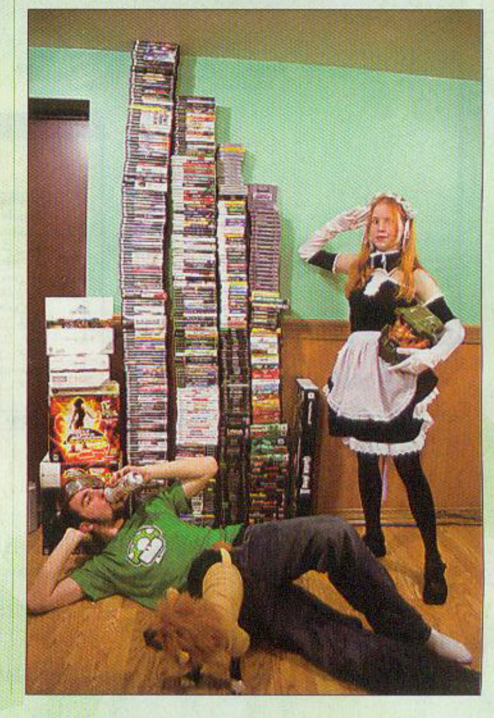
根据拥有X360玩家所反馈的信息来看，目前微软的“固保贴纸”的确存在两个版本，前者面积较窄且只印有“Microsoft”的英文，后者则面积较大印有“XBOX360”的英文及图标。在机器出现故障需要返厂维修时，两种固保贴纸都能被官方所承认，你完全不用为此而担心。

我是今年4月购入双65纳米的X360，之后一直使用老的203W电源而不是150W电源，就这样玩了好几个月，机器好像也没出现什么问题，不会哪天就坏了吧？[lxq1987]

对于双65纳米的X360来说，使用和主机匹配的150W电源无疑是最佳选择，而关于高功率电源能否在新型号主机上使用的问题，我们也专门询问了微软官方并得到如下的答复：一般情况下，203W代表此变压器最大输出能够支持到203W的耗电量，不过我们强烈建议您重新购买一个150W的变压器，因为使用和主机相符的变压器是最适当的！如果你坚持使用高功率电源，有可能会引起无法预测的后果。

最近想买台X360，但由于是个买机菜鸟，所以有几个问题想请教一下。①怎样才能辨别X360是否为翻新机？②Xbox LIVE购买金会员可以用微软点数去买吗？③改机后的X360能玩对战吗？[295597624]

①对于现在想购机的你来说，双65纳米的主机无疑是最好的选择，而要在购买时辨别翻新机，除了保证主机外壳和主机系统显示的序列号一致外，仔细观察主机前方的封条是否破损，后盖的接缝处是否有被撬开的痕迹也是非常重要的。②目前要想成为Xbox LIVE的金会员只能通过信用卡绑定或购买官方推出的“LIVE金会员卡”这两种方式来获取，微软点数只能用于购买卖场内的付费内容。③已经改机的X360并非丧失了“联机对战”的功能，只要是在金会员的有效期内且没有“被BAN”，玩支持“联机对战”的游戏都是没有问题的。另外即使“被BAN”也没有关系，只要你玩的游戏支持“局域网对战”，通过一条网线和其他的X360相连也能享受到和好友对战的乐趣。



**今天心血来潮把我的X360更新了一下，结果却发现通过网络更新到最后总是频繁死机，这到底是什么情况？我的X360主机是最早一批日版机器，刷过光驱，以前通过网络更新一直没有问题，今天在短短的半个小时内频繁死机好几次，主要表现是在选取虚拟人物模型和开机的时候，有什么解决方法吗？**［〇R.Graceful］

通过网络更新频繁死机，可能是由于你的网络与服务器的连接不稳定，导致数据下载不完全引起的，建议你从官方网站下载最新的固件升级程序，再通过U盘的方式进行系统升级应该就没有问题了。

**官方更新程序下载地址：**

**http://www.xbox.com/en-US/support/systemuse/xbox360/console/systemupdates.htm**

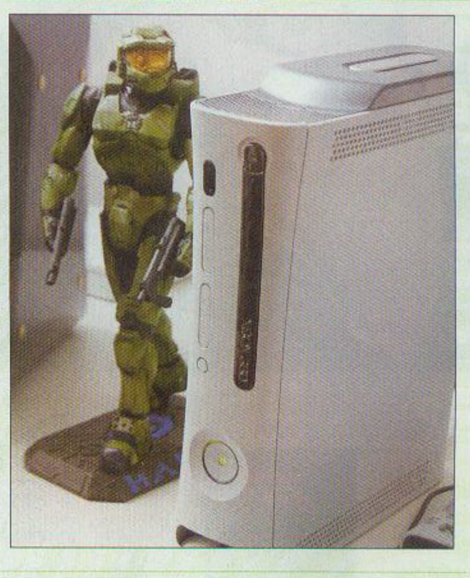
**①我买的HDMI线是X360和PS3通用的，虽然商家说是原装的，但我在玩游戏的时候出现两次玩到一半就突然没有声音，图像却正常的情况，之后我把连接主机这边的端口拔下再重新插上就好了，请问这是线的问题还是主机故障呢？②最近买的一些美版游戏一运行就提示要更新，这些光盘里带的更新能用吗？不会有什么问题吧？比如《虐杀原型》等。**［DEATH］

①首先在这里要提醒你，你所购买的并非是原装X360 HDMI线，因为根据X360主机后方接口的特殊设计，官方套装内还会附送一个使用红白接口输出音频的连接线，而并不是仅仅一条HDMI线，售价大约在400元左右。而出现声音故障最大的可能是线材本身与主机端口接触不良，你可以找商家更换新的线材或直接购买官方线材再进行尝试。②游戏光盘中附带的升级程序通常都是游戏发售日之前官方提供的最新版本，用它们升级并没有风险，当然如果要保持系统版本一直处于最新版本，养成每周使用网络登陆一次Xbox LIVE的好习惯就可以了。




**①今年6月份入手双65纳米Arcade版X360，内置256MB内存和自己换的120G硬盘，不过最近在玩《忍者龙剑传2》时出现了好几次在死亡后画面突然停住不动，按住手柄上的导航键也没有反应的情况，最后只能按机器上的出舱键把光盘直接退出，之后主机就恢复正常了，再重新读取光盘还能进入游戏，究竟是主机还是D版盘的问题啊？难道这就是三红的前兆？②我买了一个手柄充电包，第一次使用是应该把它的电量用光再充电好呢？还是直接充电6个小时？（初始电池的电量是满的）**［北京 张健］

①“《忍者龙剑传2》的死机问题”其实早在游戏发售后不久官方就发表了声明，这属于游戏自身的问题，与主机以及光盘无关，你可以在已经联网的条件下运行游戏并更新官方的补丁就能避免类似的情况发生。②如果你购入的充电包初始就已经是满电量，那么在第一次使用时最好还是将电量耗尽再进行充电。另外由于目前充电设备都已经普遍采用“锂电池”，并不存在所谓的“记忆效应”，所以你只要了解其寿命主要受充（放）电的次数影响，养成每次都使用到低电量再充电的好习惯就可以了。



## 软件 SOFTWARE

**《薄暮传说》中丽塔附带“OVL消耗缓慢”技能的武器该如何获得，我现在已经通关了，发现合成里根本没有带这个技能的武器，另外刷G值带哪几样技能与装备比较好呢？**［wp5418007］

“OVL消耗缓慢”的技能“リミッター”最初是附带在名为“イージープレイ”的锁系武器上，它可以在“水と黄砂の街　マンタイク”的商店买到，而且只有在已经持有该武器的情况下，后续的强化武器才会出现在合成列表中，和你的进度是否通关并没有关系。刷G值比较简单的方法就是让参战的所有同伴装备伤害强制为1的技能“1ダメージ”，然后玩家操作丽塔不断使用水属性的全体攻击タイダルウェイブ即可，后期面对HP较高的敌人，配合调高战斗难度（ハード下GRADE1.5倍、アンノウン为GRADE2倍）和装备饰品ブルーダイス（GRADE1.2倍），这样差不多2分钟就能获得100以上的GRADE，效率非常可观。当然使用这个战术也有一些要求，因为攻击时OVL槽的增加量是来得及回复LV1的，如果想一直使用LV3的OVL，则建议选择多个敌人的连接战斗。至于TP的消耗，除了利用LV3的OVL效果之外，装备技能“リスキーリング”（术、技TP消费1，防御大幅下降，在ナム孤岛兑换）或“リミッツボーナス2”（OVL发动时一定几率TP全回复）等都有一定辅助作用，饰品方面则推荐皇帝的威光（OVL增加量上升）和ワンダーシンボル（术咏唱后硬直时间减少）。最后根据游戏的设定，使用水属性术攻击有水属性耐性的敌人会减少G值，因此不要选择有水属性耐性的敌人，同时也要注意其他同伴的武器和术、技的属性。

**有几个关于《星之海洋4》日版的问题希望得到解答。①能合成“伤害减少25%”的道具是什么？如何才能得到？②发明女王相关的任务有哪些？我主要是想拿到可以合成“伤害加35%”的道具，不过现在一直接不到新的任务，也没有获得我需要的东西……**［第六天魔王］

①你所指的应该是“25%几率HP伤害为0”的合成效果，要获得它推荐防具“ブルータリスマン”，因为只要事先在“星の船1F”的宝箱中获得了“レシピ25”，使用LV4的细工就能轻松合成出来。②要想获得“HP伤害增加35%”的效果，推荐使用“アルティメットボム”进行合成，它可以在“WD迷宫”20层刷到，而如果你只是想单纯地想完成发明女王的任务得到该道具，只要收集10个“フレッシュセージ”交付任务即可，它可以在“タトローイ”的商店购买或从“トロップ周边”以及神殿洞窟中采集。

**我是一名忠实的“辐射迷”，PC上的前两作都通关了，当然《辐射3》也不例外。现在我正在玩X360上的《辐射3》，不知道这作有没有二周目呢？其中会有什么追加要素吗？另外本作的PC和X360有什么区别？因为现在X360上的流程也进行到了失落天堂，离通关也不远了，请务必回答我这个问题。**［Mr.Edward］

首先要很遗憾地告诉你本作并没有“二周目”的设定，另外由于Xbox LIVE下载的诸多限制，相比之下可随意升级的PC版明显要更耐玩一些，而且其中你还能体会到其他玩家自制的MOD（插件或模式等）。

**最近从Xbox LIVE上购买了《忍者龙剑传2》的任务模式，但发现其对应的成就都是秘密成就，请问具体是什么内容呢？这样才便于自己有目的的挑战。**［shiyong0517］

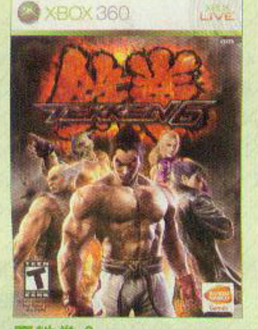
游戏追加的10个秘密成就全部和任务模式有关，完成后可在原有1000点的基础上追加250点成就点数：

| 追加成就 | 完成条件 |
| --- | --- |
| 4つのミッション制覇 | 完成MISSION1～16中的任意4个 |
| 8つのミッション制覇 | 完成MISSION1～16中的任意8个 |
| 忍の道でミッション制覇 | 完成MISSION1～16 |
| 强者の道でミッション制覇 | 使用“强者”难度完成MISSION1～16 |
| 悟りの道でミッション制覇 | 使用“悟り”难度完成MISSION1～16 |
| 超忍への道でミッション制覇 | 使用“超忍”难度完成MISSION1～16 |
| 记章を获得 | 获得过MISSION17～24中任意一关的记章 |
| 全てのブロンズ记章を获得 | MISSION17～24中分别获得超过100万的カルマ |
| 全てのシルバー记章を获得 | MISSION17～24中分别获得超过150万的カルマ |
| 全てのゴールド记章を获得 | MISSION17～24中分别获得超过200万的カルマ |

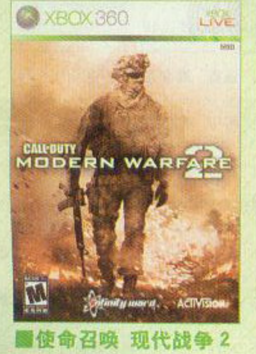



| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2009 年 10 月** | | | | | |
| 20 日 | 铁臂阿童木 | Astro Boy | D3 Publisher | 动作 | 美版 |
| 20 日 | 边境之地 | Borderlands | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 22 日 | 极限竞速 3 | Forza Motorsport 3 | Microsoft | 竞速 | 日版 |
| 23 日 | 职业进化足球 2010 | Pro Evolution Soccer 2010 | Konami | 体育 | 欧版 |
| 27 日 | 铁拳 6 | Tekken 6 | NBGI | 格斗 | 美版 |
| 27 日 | DJ 英雄 | DJ Hero | Activision | 音乐 | 美版 |
| 29 日 | 猎天使魔女 | BAYONETTA | SEGA | 动作 | 日版 |
| **2009 年 11 月** | | | | | |
| 2 日 | 这就是维加斯 | This Is Vegas | Midway | 动作 | 欧版 |
| 3 日 | 乐队英雄 | Band Hero | Activision | 音乐 | 美版 |
| 3 日 | 龙之世纪 起源 | Dragon Age: Origins | EA | 动作角色扮演 | 美版 |
| 5 日 | 世界足球 胜利十一人 2010 | ワールドサッカーウイニングイレブン 2010 | Konami | 体育 | 日版 |
| 5 日 | 游魂 神体之吻 | タユタマ Kiss on my Deity | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 5 日 | 南梦宫博物馆 虚拟街机 | ナムコミュージアム バーチャルアーケード | NBGI | 动作 | 日版 |
| 7 日 | 乐高摇滚乐队 | Lego Rock Band | Warner Bros. | 音乐 | 欧版 |
| 10 日 | 使命召唤 现代战争 2 | Call of Duty Modern Warfare 2 | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 12 日 | 龙珠 猛烈冲击 | ドラゴンボール レイジングブラスト | NBGI | 动作 | 日版 |
| 17 日 | 托尼・霍克 驾驭 | Tony Hawk Ride | Activision | 体育 | 美版 |
| 17 日 | 刺客信条 2 | Assassin's Creed 2 | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 17 日 | 求生之路 2 | Left 4 Dead 2 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 26 日 | 虫姬 双人 Ver1.5 | 虫姫さまふたり Ver1.5 | Cave | 射击 | 日版 |
| **2009 年 12 月** | | | | | |
| 1 日 | 阿凡达 | James Cameron's Avatar: The Game | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 8 日 | 破坏者 | The Saboteur | EA | 动作冒险 | 美版 |
| 10 日 | 侍魂 闪 | サムライスピリッツ閃 | SNK Playmore | 格斗 | 日版 |
| 31 日 | 英雄萨姆 初次遭遇 HD | Serious Sam: The First Encounter HD | Devolver Digital | 主视角射击 | 美版 |
| **2009 年预定** | | | | | |
| 冬 | 失落的星球 2 | Lost Planet 2 | Capcom | 动作射击 | 美版 |
| 冬 | 永恒的尽头 | End of Eternity | SEGA | 角色扮演 | 日版 |
| **2010 年预定** | | | | | |
| 1 月 5 日 | 神界 2 龙裔 | Divinity II: Ego Draconis | DTP Entertainment | 动作角色扮演 | 美版 |
| 1 月 12 日 | 黑暗虚无 | Dark Void | Capcom | 动作 | 美版 |
| 1 月 8 日 | 战地双雄 第 40 日 | Army of Two: The 40th Day | EA Games | 动作射击 | 欧版 |
| 2 月 9 日 | 生化奇兵 2 | BioShock 2 | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 2 月 23 日 | 分裂细胞 断罪 | Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction | Ubisoft | 动作冒险 | 美版 |
| 3 月 2 日 | 战地 恶人连 2 | Battlefield: Bad Company 2 | EA Games | 主视角射击 | 美版 |
| 夏 | 马克斯・佩恩 3 | Max Payne 3 | Rockstar Games | 动作射击 | 美版 |
| 夏 | 最终幻想 X III | Final Fantasy X III | Square Enix | 角色扮演 | |
| 年内 | 丧尸围城 2 | Dead Rising 2 | Capcom | 动作冒险 | 美版 |


■极限竞速 3


■铁拳 6

■猎天使魔女


■使命召唤 现代战争 2



ISBN 978-7-88913-058-5

9 787889 130585 >

Xbox360专辑光盘定价：28元